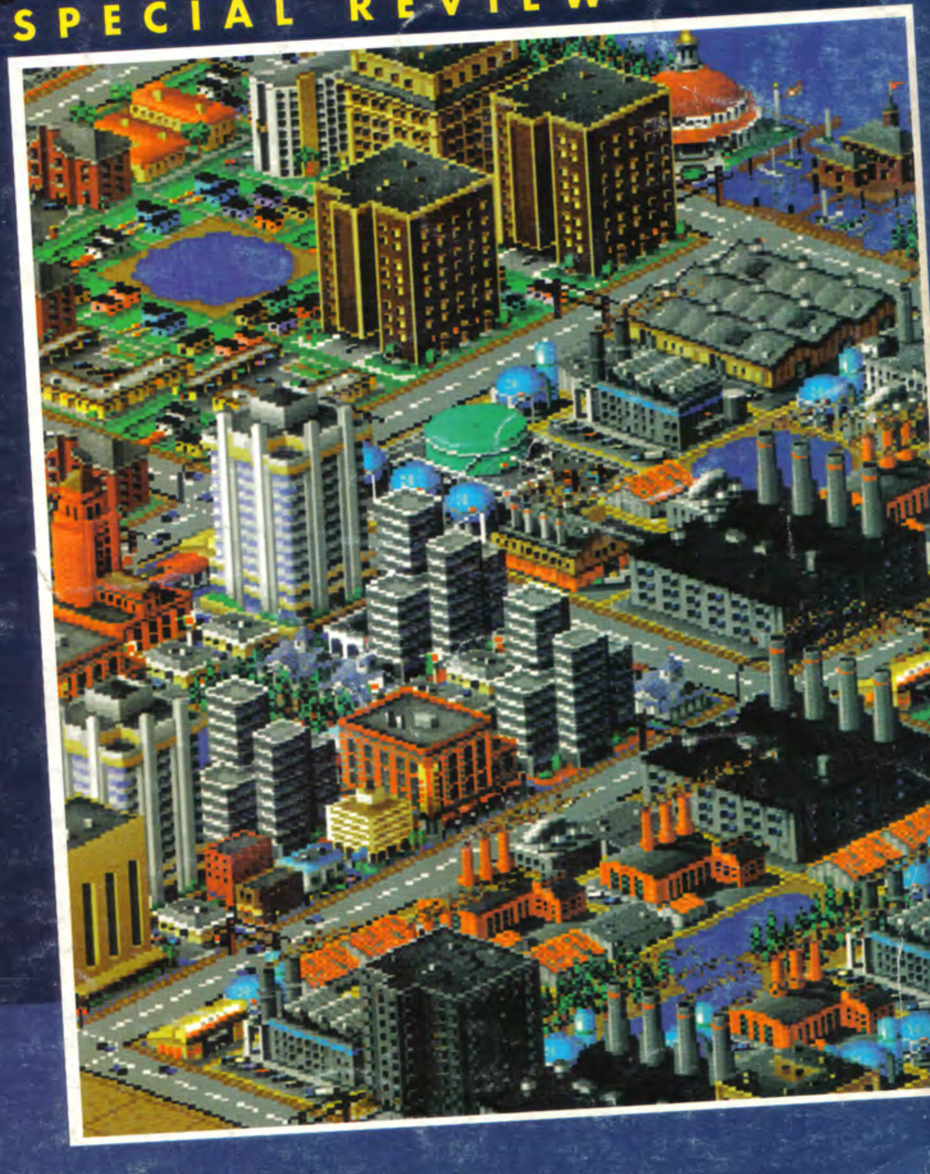
PC GAMES



INDY 500 σελ. 18

ΣΥΜΠΛΗΡΩΜΑ ΤΟΥ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟΥ PC MASTER   ΜΑΡΤΙΟΣ 1994

SIM CITY 2000
SPECIAL REVIEW



ADVENTURE

- COMPANIONS OF XANTH σελ. 30
- GABRIEL KNIGHT CD σελ. 34

ROLE PLAYING GAME



- QUEST FOR GLORY 4 σελ. 24
- SHADOW CASTER σελ. 12

PLAY THE GAME

- PRIVATEER σελ. 38

Τα Ελληνικά Παιχνίδια που θα Αφήσουν Εποχή



PC ΣΥΛΛΟΓΗ 34.300 δρχ.

ΤΕΛΕΥΤΑΙΟΣ ΥΠΕΡΑΣΠΙΣΤΗΣ (μόνο για Windows) 5.900 δρχ. Το πρωτότυπο παιχνίδι στρατηγικής που ίσως σας κάνει ...αυτοκράτορα του Βυζαντίου.

ΟΙ ΔΕΚΑ ΔΟΚΙΜΑΣΙΕΣ 5.500 δρχ. Ενα παιχνίδι περιπέτειας με δύσκολες αποστολές και σκληρές αναμετρήσεις.

SILVER BALL 5.500 δρχ. 40 πίστες ατελείωτης διασκέδασης. Το πιο διασκεδαστικό παιχνίδι για γρήγορα αντανακλαστικά.

ΤΑΡΤΑ 5.500 δρχ. Το πιο συναρπαστικό puzzle game.

MIND BLASTER (compilation) 6.000 δρχ. Η πιο απίθανη συλλογή για PCs (Brickey/chaos-The Game/MasterMind). Διατίθενται σε δισκέτα 3.5"

DECATHLON (μόνο για Windows) 5.900 δρχ. Αντιμετωπίστε τους 10 μεγαλύτερους Δεκαθλητές όλων των εποχών στο σκληρότερο αγώνισμα του στίβου.

AMIGA ΣΥΛΛΟΓΗ 24.000 δρχ.

DEFENDER OF THE GALAXY 4.000 δρχ. Το πιο γρήγορο Shoot'em up για Amiga.

THE CLUB HOUSE (compilation) 6.000 δρχ. Μια μοναδική συλλογή για ατελείωτες ώρες ψυχαγωγίας.

ΝΑΥΜΑΧΙΑ 4.000 δρχ. Ενα παιχνίδι στρατηγικής που δεν χρειάζεται συστάσεις

ΤΑΡΤΑ 4.000 δρχ. Το πιο συναρπαστικό puzzle game τώρα και για Amiga.

MIND BLASTER (compilation) 6.000 δρχ. Η πιο απίθανη συλλογή τώρα για Amiga (Brickey/chaos-The Game/MasterMind). Διατίθενται σε δισκέτα για Amiga.

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

Στείλτε το κουπόνι παραγγελίας στη διεύθυνση SPIN SOFTWARE Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ .... **ΤΚ** ....

ΤΗΛΕΦΩΝΟ.......................... **ΗΛΙΚΙΑ**..........................

ΥΠΟΓΡΑΦΗ.......................... **ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ**..........................

❑ **PC ΣΥΛΛΟΓΗ 34.300 δρχ.** ❑ **AMIGA ΣΥΛΛΟΓΗ 24.000 δρχ.** Σύνολο..........................δρχ.

Παρακαλώ στείλτε μου με αντικαταβολή τα είδη που έχω επιλέξει - Τα έξοδα αντικαταβολής επιβαρύνουν τον παραλήπτη.

SPIN software DEVELOPMENT

Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, Τηλ.: 9238672-5, Fax: 9242219

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΜΑΡΤΙΟΣ 1994

ΕΠΙΚΑΙΡΟΤΗΤΑ
Game News 6

SPECIAL REVIEW
SimCity 2000 8
Το επόμενο SimCity είναι εδώ, με βελτιωμένα γραφικά υψηλής ανάλυσης και εμπλουτισμένο σενάριο.

ADVENTURE
Companions of Xanth ... 30
Το πρώτο adventure της Legend με full screen γραφικά και φιλικό user interface.

Gabriel Knight CD 34
Ενα εκπληκτικό CD, με πολύ καλό ήχο και βελτιωμένα γραφικά, για ένα εξίσου καλό adventure.

RPG
Shadow Caster 12
Ενα πρωτότυπο RPG στο οποίο μπορείς να χειρίζεσαι μέχρι επτά διαφορετικούς χαρακτήρες, οι οποίοι στην πραγματικότητα είναι ένας!

Quest for Glory 4 24
Κυριότερα χαρακτηριστικά του νέου Quest for Glory είναι οι εντελώς απροσδόκητοι χαρακτήρες και τα καλοσχεδιασμένα γραφικά.

SIMULATION
INDY 500 18
Το πιο φημισμένο rally των Ηνωμένων Πολιτειών, σε ένα πολύ καλό simulation, ανάλογο της φήμης του πρωτοτύπου.

ΜΟΝΙΜΕΣ ΣΤΗΛΕΣ
Adventure S.O.S. 36
Play the Game
Privateer 38
Hints & Tips 43
PC Disk 46
Game Reviews 48

PC GAMES



σελ. 8

SimCity 2000
Το επόμενο SimCity είναι εδώ, με βελτιωμένα γραφικά υψηλής ανάλυσης και εμπλουτισμένο σενάριο.

σελ. 12

Quest for Glory 4
Κυριότερα χαρακτηριστικά του νέου Quest for Glory είναι οι εντελώς απροσδόκητοι χαρακτήρες και τα καλοσχεδιασμένα γραφικά.





σελ. 18

INDY 500
Το πιο φημισμένο rally των Ηνωμένων Πολιτειών, σε ένα πολύ καλό simulation, ανάλογο της φήμης του πρωτοτύπου.

ΟΙ ΘΡΥΛΟΙ ΤΩΝ ADVENTURES!



ΔΡΧ. 4500

ΔΡΧ. 4100

Δύο βιβλία με τις λύσεις των δημοφιλέστερων adventures, γραμμένα ειδικά για τους οπαδούς της περιπέτειας.

ΑΠΟΚΤΗΣΤΕ ΤΑ ΣΗΜΕΡΑ!

ΤΗΛΕΦΩΝΗΣΤΕ ΤΩΡΑ ΣΤΟ 3601761 ΓΙΑ ΝΑ ΣΑΣ ΤΑ ΣΤΕΙΛΟΥΜΕ

ΕΚΔΟΣΕΙΣ ANUBIS

ΚΕΝΤΡΙΚΗ ΔΙΑΘΕΣΗ: **COMPUPRESS SUPPORT CENTER** (Omni Shop)
Σουλτάνη 17, Εξάρχεια, τηλ.: 3601761, 3641095
ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΣ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΣ ΚΥΠΡΟΥ: **MTS INSTITUTE OF COMPUTER SCIENCE**
Λ. Ακροπόλεως 45, Ακρόπολη, Λευκωσία, τηλ.: 317471, fax: 317470

EDITORIAL



Θυμάστε το SimCity; Το θυμάστε, ε; Θυμάστε, όμως, πόσες ακριβώς ώρες ξενύχτι τραβήξατε; Θυμάστε ότι μέχρι να φτιάξετε το ένα, χάλαγε τ'άλλο; Θυμάστε ότι εκεί που είχατε φέρει τα πράγματα σε μια σειρά, ξαφνικά πήγαιναν όλα στράφι; Θυμάστε πόσες φορές παραλίγο να σπάσετε τον υπολογιστή σας; Θυμάστε πόσες φορές βρεθήκατε έκπληκτοι να ακούτε το πρωινό κελάηδισμα των πουλιών, ενώ ακόμα εσείς βρισκόσασταν στον υπολογιστή σας; Αν η μνήμη σας αδυνάτισε, ήρθε η ώρα να τη ξεσκονίσετε λιγάκι. Γιατί, όπως και ο προκάτοχός του, το SimCity 2000 είναι ένα πρόγραμμα για ΠΟΛΥ ξενύχτι...

Ευκαιρία είναι όμως, τώρα που ο κ. Παπαθεμελής μας απαγόρεψε τα ξενύχτια ΕΞΩ από το σπίτι, να ξενυχτάμε ΜΕΣΑ στο σπίτι. Προσοχή μόνο μη σας γίνει συνήθειο και γίνετε σπιτόγατοι.

Και εσένα όμως, φίλε adventur-ά, σε βλέπω χλομό. Και αυτό γιατί ήρθε και στην Ελλάδα (αυθεντικό, γιατί πειρατικό κυκλοφορούσε εδώ και καιρό, απ' ό,τι μαθαίνω) το νέο Quest for Glory της Sierra, με ακόμα καλύτερα γραφικά από το 3 και από χαρακτήρες... σας αφήνω να δείτε μόνοι σας. Ενα ακόμα παιχνίδι που απευθύνεται στους adventurers είναι το Companions of Xanth, το πρώτο adventure της Legend με περιβάλλον χειρισμού βασισμένο σε εικονίδια και σε menus. Μόνο και μόνο για το λόγο αυτόν, αξίζει να το δείτε.

Ενα από τα καλύτερα simulators αυτοκινήτου είναι το INDY 500, στο οποίο έχουμε επιφυλλάξει μια εκτενή παρουσίαση. Μπείτε στο κόκπιτ των διασημότερων - Αμερικανών - οδηγών και νιώστε την επιτάχυνση να σας κολλάει στο κάθισμα!

Αλλά... αφήστε τι λέω εγώ. Αν βρείτε ευκαιρία να πάτε καμιά εκδρομούλα, τώρα μάλιστα που είναι άνοιξη, μην την παρατήσετε για ένα adventure... Είπαμε, αλλά όχι κι έτσι!

Ο Αρχισυντάκτης

PC GAMES

ΜΑΡΤΙΟΣ 1994

ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ: COMPUPRESS A.E., **ΕΚΔΟΤΗΣ:** Νίκος Μανούσος, **ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ:** Μενέλαος Δασκαλάκης, **ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ:** Γιάννης Πατρίκος, **ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:** Αγάπη Λαλιώτη, **ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΔΙΑΦΗΜΙΣΗΣ:** Αλέξης Καναβός, **MARKETING:** Λουκία Ταλιαδώρου, Μαρία Τσαμπλάκου, **ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ:** Ηλίας Μανεσιώτης, Αντρέας Τσουρινάκης, Δημήτρης Ζούλιας, Αργύρης Γιαγιάς, Αντώνης Ροζάκης, **ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟ:** Κωνσταντάκης Μάνος, **ΜΗΧΑΝΟΓΡΑΦΗΣΗ:** Χρήστος Ιωαννίδης - Παντόπικος , **ΝΟΜΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ:** Γιάννης Τζίφας , **ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ:** Κώστας Ελευθεράκης, **ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ:** Κατερίνα Παπούλια, Μαρία Ράπτη, **ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑ - ΔΙΑΚΙΝΗΣΗ:** Γιώργος Νάνος, Μπόζα Εύη

Το **PC GAMES** αντιπροσωπεύεται στη Β. Ελλάδα από το υποκατάστημα της εταιρίας COMPUPRESS A.E, Αριστοτέλους 7, Θεσσαλονίκη, τηλ.: 284864, 282663, fax: 282663 **ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ-ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟ:** Στέλλα Δίντση, **ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ:** Φιλιώ Αποστολίδου

Το **PC GAMES** εκδίδεται με τις πιο σύγχρονες μεθόδους ηλεκτρονικής σελιδοποίησης από την εταιρία **PRINT XPRESS**, Λ. Συγγρού 44, 117 42, τηλ.: 9225520, 9238674-5, fax: 9216847.

ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ: Ζοζέφ Φίλο, **ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟΥ:** Μαίρη Λυμπέρη,

ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΗ ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ: Γιώργος Παπαγεωργίου, **DESKTOP PUBLISHING:** Κατερίνα Τσιτσώνη-Κομίνη, Βάσω Τσόρλαλη, Βασίλης Ευσταθίου, **ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΔΙΟΡΘΩΣΗΣ:** Μάρθα Πλεξίδα, **ΔΙΟΡΘΩΣΗ - ΑΝΤΙΠΑΡΑΒΟΛΗ:** Φρόσω Ξιξή, Χάρης Σαράντης, Χάρης Κωτσόβολος
DATA ENTRY: Ελένη Παπαδογιάννη, Παναγιώτα Ανδρουλάκη, **ΠΑΡΑΓΩΓΗ:** Ιάκωβος Πολυκανδριώτης, Νίκος Χρυσικός Χρήστος Μηνασίδης
ΕΚΤΥΠΩΣΗ - ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ: Γενική Εκδοτική Τύπου ΑΕ.

Η ύλη αυτού του τεύχους του **"PC GAMES"** είναι διαθέσιμη μέσω της υπηρεσίας **"Ηλεκτρονική Βιβλιοθήκη"** του συστήματος on-line υπηρεσιών της CompuLink, **ΤΗΛΕΦΩΝΑ ΣΥΝΔΕΣΗΣ:** 9242218, 9242220, 9242227, 9242247, 9241478, 9241518, 9227606, 9227665, 9229128, **VOICE:** 9238672-5 (Sysop)

ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΕΣΩΤΕΡΙΚΟΥ (11 Τεύχη): Ιδιώτες 7.900 δρχ. - Ν.Π.Δ.Δ. 12.000 δρχ. **ΔΙΕΤΗΣ:** 14.900 δρχ. - **ΦΟΙΤΗΤΙΚΗ:** 7.000 δρχ. **ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΕΤΗΣΙΕΣ ΕΞΩΤΕΡΙΚΟΥ** (11 Τεύχη) Ευρώπη - Κύπρος: 12.000 δρχ., Αμερική 13.000 δρχ. **ΕΠΙΤΑΓΕΣ:** Προς Περιοδικό PC MASTER, Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

NFL COACHES CLUB FOOTBALL

Σίγουρα το αμερικανικό ποδόσφαιρο δεν είναι από τα σπορ που απασχολεί πολύ τους Ελληνες, μια και διαδραματίζεται χιλιάδες χιλιόμετρα μακριά από εμάς.

Ωστόσο, για τους Αμερικανούς είναι το Νο 1 άθλημα, γι' αυτό και κατά καιρούς εμφανίζονται πολλά προγράμματα σχετικά με αυτό το σπορ. Τα πρωτεία σε αυτόν το χώρο έρχεται να διεκδικήσει το νέο παιχνίδι της Microprose.

Το NFL Coaches Club Football είναι αυτή τη στιγμή η πιο πιστή προσομοίωση του αμερικανικού ποδοσφαίρου, καθώς διαθέτει πολύ καλά γραφικά, ήχο, πολλά έτοιμα συστήματα ανάπτυξης, κυρίως όμως πολύ εύκολο user interface.

Φυσικά, θα χρειαστείτε έναν 386 υπολογιστή, με τουλάχιστον 2 MB RAM.

Το παιχνίδι, αν και με την πρώτη ματιά δεν δείχνει πολύ εθιστικό, ίσως λόγω του θέματος, ωστόσο είναι πολύ ενδιαφέρον. Κατευθύνουμε ανά πάσα στιγμή την ομάδα μας μέσω ειδικών συστημάτων, ενώ ταυτόχρονα μπορούμε να βλέπουμε την εξέλιξη του αγώνα μέσα από 20 διαφορετικά views.

Επίσης, ανά πάσα στιγμή μπορούμε να έχουμε replay μεγάλης διάρκειας από οποιαδήποτε γωνία λήξης.

Ολα αυτά συνθέτουν ένα πολύ καλό παιχνίδι, το οποίο, αν και δεν προσεγγίζει πολύ τους Ελληνες, είναι άξιο προσοχής. Αναμένεται να κυκλοφορήσει τον επόμενο μήνα.



TERMINATOR: RAMPAGE

Ολοι οι φίλοι των 3d-shoot'em up παιχνιδιών σίγουρα θα έχουν παίξει το πολύ επιτυχημένο Terminator 2029, της Bethesda. Σε λίγο καιρό θα κυκλοφορήσει και η συνέχειά του με τίτλο Terminator: Rampage. Η πλοκή και η δράση του είναι παρόμοιες με όλους τους αντίστοιχους τίτλους.

Κινείστε μέσα σε μεγάλα κτίρια με πολλά δωμάτια καθώς και σε άλλους χώρους. Ανά πάσα στιγμή κινδυνεύετε να σκοτωθείτε από αντιπάλους, οι οποίοι κρύβονται πίσω από κάποια πόρτα την οποία ανοίγετε.

Τα όπλα σας είναι τα συνηθισμένα: πιστόλι, καραμπίνα, βραχύκαννη, οπλοπολυβόλο, machine gun, plasma gun κ.ά. Διαθέτει πολύ καλά γραφικά και πολύ ρεαλιστικό ήχο.

Σε μια πρώτη επαφή με το παιχνίδι, διαπιστώσαμε ότι έχει ένα σημαντικό μειονέκτημα: πολύ αργό scrolling, κάτι που παίζει πρωτεύοντα ρόλο σε τέτοιου είδους παιχνίδια.





Εάν αυτό το μειονέκτημα παραμείνει και στην τελική έκδοση, τότε το παιχνίδι δύσκολα θα έχει την επιτυχία του προκατόχου του, παρά τα πολύ καλύτερα επιμέρους στοιχεία.

Φυσικά, το παιχνίδι δοκιμάστηκε σε 386 υπολογιστή με άνω των 2 MB RAM (είναι οι απαιτήσεις του παιχνιδιού), αλλά σίγουρα χρειάζεται τουλάχιστον 486 υπολογιστή για να κινούμαστε με αξιοπρεπή ταχύτητα.

Και αυτό το παιχνίδι αναμένεται να κυκλοφορήσει τον επόμενο μήνα, οπότε θα δούμε αναλυτικά τα υπέρ και τα κατά του.

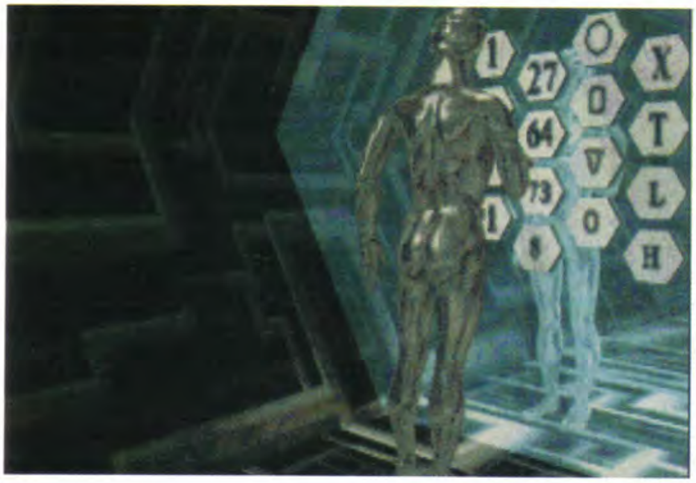
Η VIRTUAL REALITY ΕΙΝΑΙ ΕΔΩ

Το Lawnmower man είναι μία ταινία που προκάλεσε αίσθηση όπου και αν προβλήθηκε στον κόσμο, ίσως όχι τόσο για το σενάριό της αλλά για τον τρόπο δημιουργίας της.

Πρόκειται για την πρώτη ταινία που είναι εξ ολοκλήρου φτιαγμένη με την τεχνική της Virtual Reality.

Οπως είναι φυσικό, το θέμα και το είδος της ταινίας προσφερόταν περισσότερο από κάθε άλλη για τη μεταφορά της σε computer game.

Προκειμένου όμως να αποδοθεί όσο το δυνατόν καλύτερα, χρειαζόταν κυρίως μεγάλος α-



ποθηκευτικός χώρος. Ετσι, προτιμήθηκε το CD. Για τους κατόχους λοιπόν CD-ROM, το Lawnmower man θα είναι ένας τίτλος που θα πρέπει οπωσδήποτε να αποκτήσουν.

Για να γίνει αντιληπτή η υψηλή ποιότητα του παιχνιδιού, αξίζει να αναφέρουμε ότι εργάστηκαν περισσότερα από 30 άτομα επί 10 μήνες και το μεγαλύτερο μέρος έχει σχεδιαστεί με το γνωστό για την ποιότητά του 3D Studio.

Το αποτέλεσμα είναι να έχουμε full-screen animated interactive σκηνές, με 256 χρώματα, ενώ φυσικά δεν λείπουν τα arcade και puzzles τμήματα. Επειδή αυτές τις μέρες ετοιμάζεται η δεύτερη κινηματογραφική συνέχεια, το Lawnmower man CD βρίσκεται ενδιάμεσα στις δύο ταινίες, καθώς ξεκινάει από το σημείο όπου τελειώνει η πρώτη. Τέλος, οι κατασκευαστές σε δήλωσή τους υποστηρίζουν ότι, αν και το Lawnmower man θα είναι ένα εντυπωσιακό παιχνίδι σε ό,τι αφορά τα γραφικά και τον ήχο, οι δυνατότητές του δεν θα περιοριστούν μόνο σε αυτούς τους τομείς, αφού και το gameplay του θα είναι εξίσου ενδιαφέρον.

Περιμένουμε λοιπόν να το δούμε και στην ολοκληρωμένη μορφή του, προκειμένου να βγάλουμε κατ' ιδίαν τα συμπεράσματά μας.

ΑΓΩΝΕΣ ΤΟΥ ΜΕΛΛΟΝΤΟΣ

Στο χώρο του car race simulation έχουν παρουσιαστεί τα τελευταία χρόνια πάρα πολλοί τίτλοι, με αποτέλεσμα να υπάρχει κορεσμός. Επίσης, κάθε νέος τίτλος θα πρέπει να αντιπαρατεθεί με τις κυκλοφορίες των μεγάλων εταιριών, με αποτέλεσμα να αντιμετωπίζει εξαρχής σκληρή αντιμετώπιση και κριτική. Ισως αυτά σκέφτηκαν και οι υπεύθυνοι της γαλλικής εταιρίας Cryo, οι οποίοι ήθελαν να φτιάξουν ένα racing game.

Γι' αυτό αποφάσισαν να αλλάξουν λίγο το background story, έτσι ώστε το παιχνίδι να μην είναι άμεσα συγκρίσιμο με άλλους ανάλογους τίτλους.

Mega Race ονομάζεται το παιχνίδι στο οποίο βρισκόμαστε στο μέλλον, όπου διεξάγεται το ομώνυμο τηλεοπτικό παιχνίδι.

Σε αυτά τα οχήματα του μέλλοντος διαγωνίζεστε με άλλους, προσπαθώντας να κερδίσετε το μεγάλο έπαθλο. Τα γραφικά είναι αρκετά διαφορετικά από τα ανάλογα παιχνίδια, μια και βρίσκεστε στο μέλλον, αλλά είναι καλοσχεδιασμένα. Το σημαντικό είναι ότι διαθέτει γρήγορη κίνηση, στοιχείο απαραίτητο για το είδος του παιχνιδιού. Αναμένεται να κυκλοφορήσει τους επόμενους δύο μήνες σε έκδοση μόνο για CD.



● Μετά την αναθέρμανση της αγοράς κατά την περίοδο των Χριστουγέννων, αυτή την εποχή σημειώνεται ύφεση στις νέες κυκλοφορίες, τόσο στη διεθνή αγορά όσο στην ελληνική. Ωστόσο, μελλοντικά αναμένονται νέα παιχνίδια. Πολλά από αυτά όμως θα είναι μόνο σε CD, γι' αυτό όσοι δεν διαθέτουν ένα CD-ROM drive, θα πρέπει να σκέφτονται την αγορά του, μια και έχουν αρχίσει να μειώνονται οι τιμές.

● Η Domark διέγνωσε εκ των έσω τα μειονεκτήματα του AV-8B HARRIER και αποφάσισε να κυκλοφορήσει μία νέα έκδοση. ΟνομάζεταιSUPER-VGA HARRIER και, όπως υποδηλώνει και ο τίτλος, τρέχει πια σε SVGA ανάλυση 640x480 με 256 χρώματα. Εκτός από αυτό όμως, έχουν γίνει προσπάθειες να βελτιωθεί και το gameplay αλλά και η γενικότερη αίσθηση για την οποία υπήρχαν πολλές αντιρρήσεις.

● Οι περισσότεροι φανατικοί παίκτες του Wing Commander ασχολούνται αυτόν τον καιρό με το Privateer. Αυτό δεν είναι ένα κανονικό Wing Commander παιχνίδι, γι' αυτό η Origin έχει ξεκινήσει την κατασκευή της τρίτης συνέχειας με τον τίτλο Wing Commander 3. Η Origin υπόσχεται ότι θα περιέχει ακόμα περισσότερες cinematic σκηνές, ελπίζω όμως όχι εις βάρος του gameplay.

● Η Maxis έχει πάρα πολλούς νέους τίτλους αυτή την περίοδο, με βασικότερο από όλους το νέο Sim City 2000, το οποίο έχουμε σε παρουσίαση σε αυτό το τεύχος. Ωστόσο, υπάρχουν αρκετοί ακόμα και μάλλον θα παρουσιαστούν συγκεντρωτικά σε ειδικό αφιέρωμα για τη Maxis στο επόμενο τεύχος. Μέχρι τον επόμενο μήνα, λοιπόν, KEEP YOUR TIRES HOT.

SPECIAL *review*

Ενα παιχνίδι στρατηγικής πολλά υποσχόμενο... Δεν χρειάζεται να σκοτώσετε τον κοσμάκη με τα τελειότερα μέσα της τεχνολογίας. Αυτή τη φορά τον βοηθάτε να επιζήσει!

του Δημήτρη Ζούλια

Κάτι τέτοιες στιγμές, πραγματικά χαίρομαι που γράφω τα strategy reviews! Οπως όταν ο Τσουρινάκης κρατά ένα εκπληκτικό adventure ή όταν ο Γιαγιάς πετάει με τον τελευταίο εξομοιωτή! Θα καταλάβετε γιατί! Οταν φιλοξενείς στις σελίδες σου το τελευταίο ανανεωμένο simcity -το SIMCITY 2000- δεν μπορείς παρά πραγματικά να είσαι συγκινημένος!

Πριν από 5 χρόνια περίπου, είχε βγει στους IBM συμβατούς και στην Amiga ένα παιχνίδι με τίτλο Simcity. Το είχε κυκλοφορήσει μια άγνωστη τότε εταιρία, ονόματι Maxis. Το παιχνίδι σημείωσε αρκετή επιτυχία. Ηταν το εθι-



ΕΤΑΙΡΙΑ
Maxis
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
IBM και συμβατοί
ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ
Strategy
ΔΥΣΚΟΛΙΑ
Μέση/Ανωτέρα





στικότερο strategy της εποχής. Αρχίζατε με ένα σημαντικό ποσό χρημάτων και έπρεπε να αποικήσετε μία περιοχή. Οσο περνούσαν τα χρόνια, η πόλη σας έπρεπε να γίνεται όλο και πιο μεγάλη, ταυτόχρονα όμως έπρεπε να λύνετε και τα οικονομικά της προβλήματα και όχι μόνο. Επρεπε να φροντίζετε για τη μόλυνση του περιβάλλοντος, για αστυνόμευση, πυρόσβεση, ανεργία, κυκλοφοριακά προβλήματα, αλλά και για... ανάρρωση από φυσικές καταστροφές, όπως κυκλώνες, τυφώνες, σεισμούς, πλημμύρες, πυρκαγιές κ.ά. Φυσικά, υπήρχε και το εξωγήινο τέρας που μπορούσε να προσγειωθεί και να γίνει Βατερλώ εκεί μέσα. Πολλές φορές γίνονταν διακοπές ρεύματος, τρακαρίσματα, διαδηλώσεις. Γενικά ήσαστε ένας πολύ απασχολημένος δήμαρχος. Το παιχνίδι τότε δεν είχε πρόβλημα με τα γραφικά του και με τον ήχο... αλλά σήμερα έχει! Και όμως... ο κόσμος συνέχισε να ασχολείται μαζί του. Μέχρι που βγήκε το Simcity 2000. Ανανεωμένο, εκμεταλλεύεται στο έπακρο το PC σας, θέτοντας νέα standards σε αυτή τη μορφή ηλεκτρονικής ψυχαγωγίας.

Μιλάμε για ένα παιχνίδι σχεδιασμένο εξ ολοκλήρου από την αρχή! Πολλά νέα στοιχεία, εκπληκτικά γραφικά, πολύ καλός ήχος, αλλά και πολλές απαιτήσεις. Το παιχνίδι, για να δείτε ό,τι έχει να προσφέρει, χρειάζεται 8 MB μνήμης, αλλά και με 4 βλέπετε όλα τα γραφικά, δεν ακούτε όμως όλους τους ήχους. Επίσης παίζει και σε 386/16, αλλά είναι απελπιστικά αργό. Σε 386DX/40 τα πράγματα βελτιώνονται σημαντικά.

Ας δούμε τα νέα χαρακτηριστικά. Λοιπόν, κατά πρώτο λόγο, τα γραφικά υποστηρίζουν την ανάλυση 640x480 με 256 χρώματα. Αυτό και μόνο όμως δεν αρκεί. Το είδε αυτό η Maxis και έτσι έκανε το παιχνίδι τρισδιάστατο! Ολα φαίνονται λοξά και από πάνω... δηλαδή υπό γωνία. Μπορείτε να ζουμάρετε, όμως, μέσα στην πόλη σας και να δείτε την παραμικρή λεπτομέρεια!

Οι ήχοι είναι sampled και πολύ καλής ποιότητας. Ακούτε τα πάντα. Κορναρίσματα, αεροπλάνα, πλοία, διαδηλωτές, αναφορές πυροσβεστών και τροχονόμων και πολλά άλλα. Οι καταστροφές που ανέφερα προηγουμένως εκδηλώνονται με πολύ όμορφα εφέ, ηχητικά και γραφικά. Ολα μαζί πλάθουν ένα πολύ όμορφο σύνολο.

Υπάρχουν οι έτοιμες πόλεις, όπως και στο πρώτο Simcity, καθώς και τα έτοιμα σενάρια. Μπορείτε, φυσικά, να αρχίσετε την πόλη σας



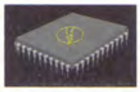
SPECIAL review







ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

	386SX/16 - προτείνεται 486.
	4 MBYTES ΧΩΡΙΣ EMM.
	6 MBYTES.
	SUPER VGA 640x480, 256 χρώματα.
	2 1,44

από την αρχή - από το έτος 1900 ξεπερνώντας το 4000! Αν πάλι δεν θέλετε το χάρτη του παιχνιδιού, χρησιμοποιώντας ένα πολύ εύχρηστο user-interface μπορείτε να δημιουργήσετε τους δικούς σας τρισδιάστατους χάρτες. Ας δούμε τα νέα χαρακτηριστικά λεπτομερώς: Υπάρχουν τα κλασικά εικονίδια ενεργειών, όμως έχουν διαφορές. Ενεργοποιούνται, όπως πάντα, με το αριστερό κουμπί του mouse. Αν το κρατήσετε πατημένο όμως, θα σας βγουν διάφορες καινούριες επιλογές. Ας τις δούμε με τη σειρά: Αν πατήσετε το εικονίδιο της μπουλντόζας, εκτός από το γκρέμισμα, μπορείτε να ανυψώσετε ή να κατεβάσετε τη γη, να κάνετε γεωτρήσεις για νερό και να γκρεμίσετε κτίρια. Με πράσινο εικονίδιο χτίζετε φυσικά οικίες, όμως το παιχνίδι θα σας ρωτήσει αν θέλετε πυκνοκατοικημένη περιοχή (ουρανοξύστες, πολυκατοικίες) ή προάστια. Αν επιλέξετε το κίτρινο εικονίδιο θα μπορείτε να χτίσετε πάλι τις βιομηχανίες σας, αλλά το παιχνίδι θα σας ρωτήσει αν θέλετε βαριές βιομηχανίες ή βιοτεχνίες.

Αν επιλέξετε το power plant, τότε, ανάλογα με την εποχή, θα σας δείξει πάρα πολλά καινούρια εργοστάσια παραγωγής ηλεκτρικού ρεύματος, ανάμεσα στα οποία είναι και το υδροηλεκτρικό, το οποίο μπαίνει σε καταρράκτες που εσείς δημιουργείτε. Από το ίδιο εικονίδιο μπορείτε να συνδέσετε τα σπίτια με την παροχή ηλεκτρικού ρεύματος. Με το μπλε εικονίδιο μπορείτε να χτίσετε τα μαγαζιά σας ή τα εμπορικά σας κέντρα. Επίσης, υπάρχουν τα κλασικά αστυνομικά τμήματα, πυροσβεστική, αλλά και νοσοκομείο, ιατρικό

κέντρο κ.ο.κ. Στους χώρους ψυχαγωγίας, ανάλογα με την εποχή, μπορείτε να χτίσετε εκτός από γήπεδα και ντίσκο, κολυμβητήρια, λούνα παρκ πάρκα, ζωολογικούς κήπους κ.ά. Στο εικονίδιο των δρόμων, εκτός από δρόμους και γραμμές τρένων, μπορείτε να φτιάξετε ανισόπεδες λεωφόρους, υπόγειο σιδηρόδρομο, ταχεία, καθώς και στάσεις λεωφορείων, τα δρομολόγια των οποίων καθορίζετε εσείς. Αργότερα μπορείτε να χτίσετε εναέριες πόλεις για να λύσετε το πρόβλημα του υπερπληθυσμού! Θα σταθώ λίγο στη σημαντικότερη προσθήκη στο παιχνίδι: την υδροδότηση. Με αυτό το εικονίδιο φροντίζετε να τροφοδοτείτε τα σπίτια σας με νερό. Αμέσως θα δείτε το υπέδαφος της πόλης σας, με τις σωλήνες έτοιμες να συνδεθούν με τις αντλίες νερού. Ομως, αν τροφοδοτείστε από ποτάμι ή από λίμνη, έχει καλώς. Αν όμως η υδροδότηση έρχεται από τη θάλασσα πρέπει να φροντίσετε για την αφαλάτωση του νερού (Desalinisation).



Υπάρχουν διάφορα εκπαιδευτικά ιδρύματα που μπορείτε να χτίσετε. Στο πρώτο simcity μπορούσατε να βάλετε μόνο δημοτικά σχολεία και γυμνάσια, ενώ εδώ μπορείτε να βάλετε κολέγια και πανεπιστήμια. Ετσι, ο μετρητου επιπέδου μορφώσεως της πόλης σας ανεβαίνει και οι βιομηχανίες πάνε καλύτερα! Αλλα νέα στοιχεία είναι η ξεχωριστή φορολογία βιομηχανίας, εμπόρων και πολιτών, η χορήγηση δανείων, η διαφήμιση της πόλης για τουρισμό κ.ά. Είναι αδύνατον σε 4 σελίδες να μιλήσουμε για όλα όσα προσφέρει αυτό το παιχνίδι. Πιστεύω ότι οι εικόνες θα μιλήσουν μόνες τους...

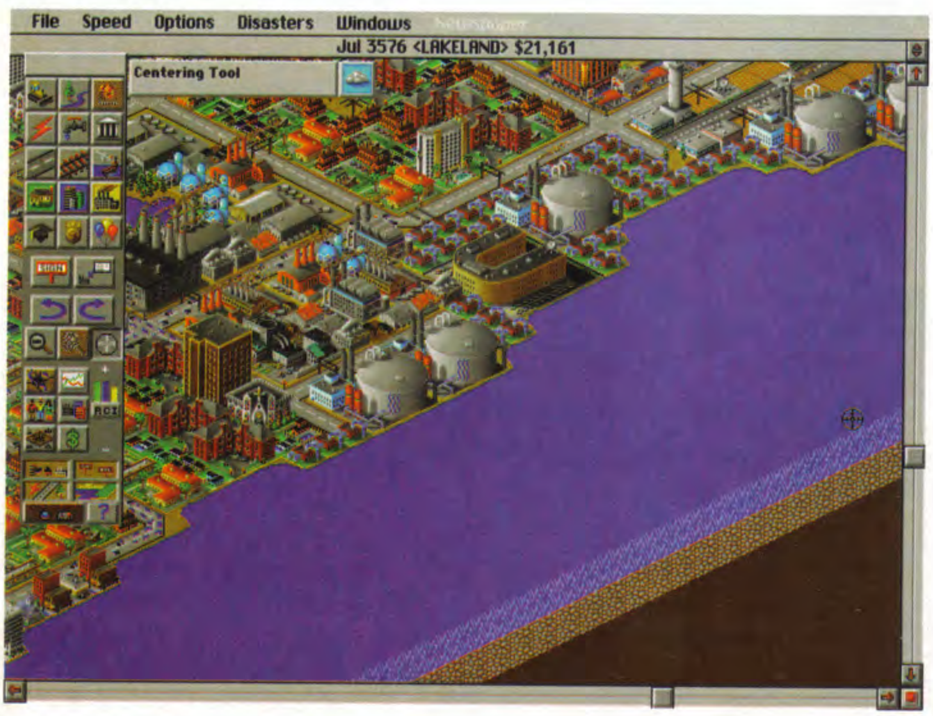
Από τα πιο "δυνατά" σημεία του παιχνιδιού είναι ότι μπορείτε να μετατρέψετε τις πόλεις που δημιουργήσατε με το πρώτο simcity, ώστε να τις δουλέψετε στο simcity 2000. Απλώς αλλάζετε το extension smc, στα αρχεία των πόλεών σας του simcity 1, σε sc2. Μετά θα μπορέσετε να δείτε τις πόλεις σας τρισδιάστατες! Ο,τι και να πει κανείς για αυτό το παιχνίδι είναι λίγο. Δεν παίρνει 100 στις βαθμολογίες γιατί πάντα βγαίνει κάτι καλύτερο. Σίγουρα όμως παίρνει τη μεγαλύτερη δυνατή βαθμολογία. Και την αξίζει. Η Maxis έκανε εκπληκτική δουλειά και, όπως είναι φυσικό, θα έχει την ίδια -και μεγαλύτερη- επιτυχία το simcity 2000 με τον προκάτοχό του. Μην το χάσετε... Θα σας καθηλώσει. ■

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Το καλύτερο παιχνίδι στρατηγικής ως τώρα!

ΓΡΑΦΙΚΑ	96
ΗΧΟΣ	95
GAMEPLAY	97
ΑΝΤΟΧΗ	95
ΓΕΝΙΚΑ	96

96%



ROLE PLAYING GAME

REVIEW

ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΟΙ ΚΟΣΜΟΙ ΓΙΑ ΤΟΛΜΗΡΟΥΣ GAMERS



Υπερβολές θα μου πείτε, από αυτές που λέτε ότι συνήθως γράφω. Και όμως, όχι. Η ID Software έδωσε το 3-D Engine. Η Raven Software επρόκειτο να κυκλοφορήσει αρχικά το παιχνίδι για Amiga, όπως έκανε και με το άλλο της RPG, το Black Crypt. Την πρόλαβε όμως η Origin και, αφού τους έδωσε το βασικό σύστημα χειρισμών των Underworld, το κυκλοφόρησε υπό την επωνυμία της. Ενα νέο Underworld λοιπόν; Φυσικά όχι. Το Shadow Caster είναι δύσκολο να καταταχτεί σε ένα είδος παιχνιδιού και, έτσι, το κατατάσσουμε στα πρωτότυπα RPGs. Είναι το πιο κοντινό του είδος, αλλά του λείπουν βασικά χαρακτηριστικά: ο(οι) ήρωας(-ες) δεν αναπτύσσει τα επιμέρους χαρακτηριστικά του. Το πιο σημαντικό: δεν μαθαίνει - κάνει spells. Από τα RPGs έχει κρατήσει τη βασική λειτουργία της χαρτογράφησης και της ύπαρξης-λύσης γρίφων που έχουν σχέση με αυτήν. Ας δούμε, όμως, πιο αναλυτικά την περιπέτειά μας.

Το DOOM είναι το arcade παιγνίδι που κάνει πραγματική θραύση. Η ID Software χτύπησε πραγματική φλέβα χρυσού με αυτό το παιγνίδι. Τρεις από τις πολύ μεγάλες εταιρίες του χώρου ένωσαν τις δυνάμεις τους για να βγάλουν το αντίστοιχο του σε RPG. Συγκρατείστε τα ονόματα: ID Software, Raven Software και Origin. Με τέτοιους γονείς η επιτυχία του παιδιού ήταν ήδη προαποφασισμένη.

• του Αντρέα Τσουρινάκη

ΣΕΝΑΡΙΟ

Εσύ, ο Kirt, δεν έχεις την παραμικρή ιδέα για το πραγματικό σου παρελθόν, μέχρι τη στιγμή που ο παππούς σου αποφασίζει να σου μιλήσει γι' αυτό. Σε έχει φέρει από μια άλλη διάσταση του χωροχρόνου, για να σε γλιτώσει από την καταστροφική μανία του τρομερού Veste, του High Priest του Malkor. Πάρα πολλά χρόνια πριν, οι Shapeshifters, η ράτσα σου, ξεκίνησαν ένα φοβερό εμφύλιο πόλεμο, χωρισμένοι σε δύο παρατάξεις, τους καλούς και τους κακούς. Παρ' όλο που οι διαβολικοί Shapeshifters ηττήθηκαν, ο εμφύλιος αυτός πόλεμος ήταν τόσο καταστροφικός που ελάχιστοι από εσάς επέζησαν. Σιγά-σιγά άρχισε να χάνεται και η τέχνη του Shapeshift. Ηταν τότε, που ο φοβερός Veste άρχισε να συγκεντρώνει τρομερή ισχύ, έχοντας ως βασικό σκοπό την πλήρη εξάλειψη της παράταξής σου. Η τέχνη, η δύναμή του στις "μεταλλαγές/μεταμορφώσεις" δεν είχε προηγούμενο. Ακόμη και οι θεοί σας ήταν αδύνατον να σταματήσουν την καταστροφική του





ROLE PLAYING GAME

REVIEW

ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΟΙ ΚΟΣΜΟΙ ΓΙΑ ΤΟΛΜΗΡΟΥΣ GAMERS



πορεία. Από όλα τα παιδιά της φυλής σου εσύ είχες ένα μοναδικό χάρισμα. Μια παράξενη σκιά έπεφτε πάνω στη γραμμή της ζωής σου και γι' αυτό οι δικοί σου σε ονόμασαν όταν γεννήθηκες Shadow Caster. Ο Veste κατόρθωσε να σε εντοπίσει και έφτασε ο καιρός πια που πρέπει να τον αντιμετωπίσεις. Από όλους όσοι έχουν απομείνει από τη φυλή σου, είσαι ο μόνος που έχει κάποιες ελπίδες επιτυχίας. Ο παππούς σου θα σε βοηθήσει αποφασιστικά στον άνισο αυτό αγώνα σου, εναντίον του πανίσχυρου Veste, προσφέροντάς σου σταδιακά τη δυνατότητα να μεταλλάσσεσαι σε άλλους οργανισμούς, που ο καθένας τους έχει και κάποιες ξεχωριστές ιδιότητες. Αν το να βρεις το Veste είναι μια πραγματική εποποιία, το να τον αντιμετωπίσεις στο τέλος είναι κάτι που φαίνεται να ανήκει στο χώρο της φαντασίας. Ο Veste ως Cleric, Wolf Lord, Green Scair, Sea King, Zardaz,



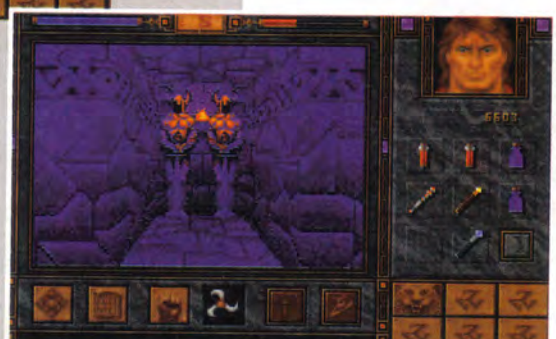
Εταιρία
Origin/Raven Software
Υπολογιστές
IBM και συμβατοί
Τύπος
Ιδιόμορφο RPG που καθιερώνει ένα νέο είδος
Επίπεδο Δυσκολίας
Εύκολο



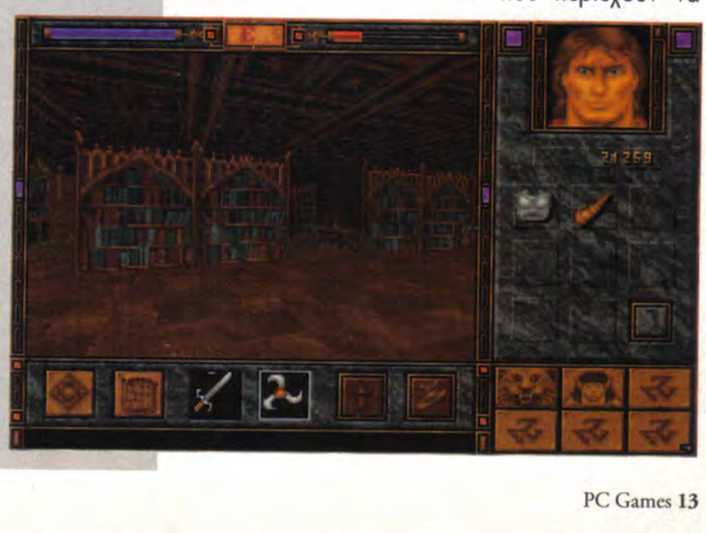
Boar Lord είναι ανίκητος. Η, αν προτιμάτε, σχεδόν ανίκητος.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του είναι ένα μείγμα Black Crypt και Underworld. Οι χώροι, αλλά και τα διάφορα τέρατα, έχουν αποδοθεί με πραγματικά υποβλητικά και εντυπωσιακά γραφικά. Αυτό που κάνει αίσθηση είναι τα πολλά και τελείως διαφορετικά tetrain που χρησιμοποιούνται στα διάφορα levels του παιχνιδιού και που, προσωπικά, για πρώτη φορά βλέπω. Η μουσική του, χωρίς να αποτελεί κάτι το ξεχωριστό, είναι πολύ καλή. Αποδίδει την αγωνία και την ένταση που υπάρχουν στο παιχνίδι, αλλά ακόμη πιο σημαντικό θεωρώ την κλειστοφοβική αίσθηση που αυτή η μουσική δημιουργεί. Βλέπετε, το έχουν τα RPG με τα διάφορα dungeon-ειδή levels που περιέχουν να







κάνουν τους μεν υγιείς καρδιακούς, τους δε καρδιακούς να αποδημούν εις Κύριον(!). Τα διάφορα ηχητικά εφέ είναι πάρα πολύ καλά, παίζουν δε καθοριστικό ρόλο σε πάρα πολλές μονομαχίες. Ο χειρισμός, τουλάχιστον στις βασικές του πλευρές, στηρίζεται σε αυτόν του Underworld. Το παιχνίδι, στη βασική του οθόνη χειρισμού, δίνει δύο διαφορετικές δυνατότητες. Στην πρώτη και κύρια, η οθόνη των γραφικών και της δράσης καταλαμβάνει περίπου τα 4/7 της οθόνης, κυρίως την πάνω - αριστερή μεριά. Στα δεξιά είναι το πρόσωπο του ήρωα, από κάτω, σε μια γραμμή, τα experience points που μαζεύεις, ως επί το πλείστον πολεμώντας. Ακριβώς από κάτω, υπάρχουν οι 8 θέσεις inventory που έχει ο κάθε χαρακτήρας, ενώ στο ένατο, με το ειδικό πλαίσιο, κάνοντας κλικ εμφανίζεται μια οθόνη που δείχνει το inventory όλων των χαρακτήρων, χωρίς όμως να μπορείς να κάνεις κάτι ως δράση στην οθόνη αυτή. Στο κάτω δεξιά μέρος της οθόνης εμφανίζονται τα πρόσωπα των διάφορων χαρακτήρων στους οποίους μπορείς να μεταλλαχθείς. Τα πρόσωπα αυτά εμφανίζονται όταν έχεις την ανθρώπινη μορφή, ως Kirt δηλαδή. Κάνοντας κλικ σε κάποιο από αυτά αλλάζεις στον αντίστοιχο χαρακτήρα. Οταν έχεις κάποιον από τους άλλους χαρακτήρες στα έξι αυτά (κάτω δεξιά) icons εμφανίζονται το πρόσωπο του Kirt (από Kirt αλλάζεις σε οποιοδήποτε "τέρας" θέλεις, από "τέρας", όμως, πρέπει να γίνεις πρώτα άνθρωπος, ώστε να αλλάζεις σε κάποιο άλλο "τέρας" μετά) και διάφορες ιδιότητες που ο κάθε χαρακτήρας έχει. Ακριβώς κάτω από το κυρίως παράθυρο υπάρχουν τα icons Control Panel, Automap, τα δύο χέρια του κάθε ήρωα, και, τέλος, δύο ακόμη που πάλι αφορούν σε δυνατότητες του κάθε χαρακτήρα ξεχωριστά. Πάνω αριστερά υπάρχουν δύο μπάρες. Η μπλε είναι το power, απαραίτητο για τις μεταμορφώσεις, ενώ η κόκκινη δείχνει την υγεία. Οταν η υγεία (health) φτάσει στο μηδέν όλα τελειώνουν. Κάθετα στο κυρίως παράθυρο γραφικών υπάρχουν δύο μοβ σημεία. Το δεξί, περίπου στη μέση της οθόνης, ρυθμίζει το ύψος στο οποίο θα κινηθεί ένας ήρωας. Ετσι, π.χ. σαν Kahpa, αν θέλεις να βουτήξεις βάζεις αυτό το σημείο (κάνοντας κλικ) στο πιο χαμηλό σημείο, ενώ για να αναδυθείς από το νερό κάνεις κλικ στο πιο ψηλό σημείο. Αυτή είναι και η βασική οθόνη

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ



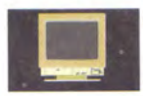
386 στα 33 MHz και άνω.



Θέλει οπωσδήποτε 4 MB RAM και HIMEM.SYS ή QEMM386.SYS drivers για να τρέξει!!



Σκληρό δίσκο, στον οποίο καταλαμβάνει 15.1 MB μαζί με τα SAVES.



Υποστηρίζει γραφικά MCCA/VGA με 256K video RAM.



Το πακέτο που είδαμε περιείχε 5 δισκέτες 1.44 και μας το έδωσε η PLOTLINE ΕΠΕ.

ΟΡΙΣΜΕΝΟΙ ΑΠΟ ΤΟΥΣ ΑΝΤΙΠΑΛΟΥΣ



του παιχνιδιού. Δεξιά και αριστερά από το πρόσωπο του χαρακτήρα υπάρχουν δύο ακόμα μοβ icons. Κάνοντας κλικ στο αριστερό, η οθόνη των γραφικών μικραίνει, ενώ κάνοντας κλικ στο δεξί μεγαλώνει, με την αλλαγή μάλιστα σε κάποια στιγμή και της κυρίως οθόνης, αφού τα γραφικά καταλαμβάνουν πια τα 3/5 της οθόνης, ενώ τα δεξιά icons αλλάζουν. Για να δεις τώρα πια το inventory κάνεις κλικ στο πρόσωπο του ήρωα. Τέλος, σημειώστε τα εξής δύο σημεία. Πρώτα απ' όλα, στο control panel για να κάνεις SAVE κάνεις πρώτα κλικ σε μια από τις 4 αριστερές θέσεις, μετά κλικ στο SAVE και μετά τυπώνεις το όνομα που θέλεις. Τέλος, πατάς το πλήκτρο Escape και κάνεις κλικ στο YES(!). Διαδικασία και αυτή... Για να κάνεις LOAD κάνεις κλικ σε μια από τις 4 αριστερά θέσεις και μετά στο LOAD, και τέλος κάνεις κλικ στο YES. Στις 4 αριστερά θέσεις φαίνεται και η γραφική παράσταση της θέσης που σώζεις. Για να πάρεις ένα αντικείμενο, πατάς πάνω σ' αυτό το δεξί πλήκτρο του mouse και μ' αυτό το αφήνεις στο inventory σου. Το Automap είναι πολύ καλό και δείχνει πολύ όμορφα το τερέν στο οποίο κινείσαι. Ολοκληρώνοντας την αναφορά στο χειρισμό της περιπέτειας, τονίζω το εξής: ΔΙΑΒΑΣΤΕ ΠΟΛΥ ΠΡΟΣΕΧΤΙΚΑ τα 2 manuals που συνοδεύουν την περιπέτεια, μια και θα σας εξηγήσουν τα πάντα για τις ιδιαιτερότητες του καθενός από τους επτά χαρακτήρες.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Ξαφνιάζει με την πρωτοτυπία και τη φρεσκάδα που το χαρακτηρίζει σε όλους τους τομείς. Υπέροχα γραφικά, πλούσια δράση, αφήνει, τελειώνοντάς το, ένα ευχάριστο συναίσθημα.

ΓΡΑΦΙΚΑ	88
ΠΡΩΤΟΤΥΠΙΑ	96
ΔΡΑΣΗ	90
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	88
ΜΟΥΣΙΚΗ	88

90%

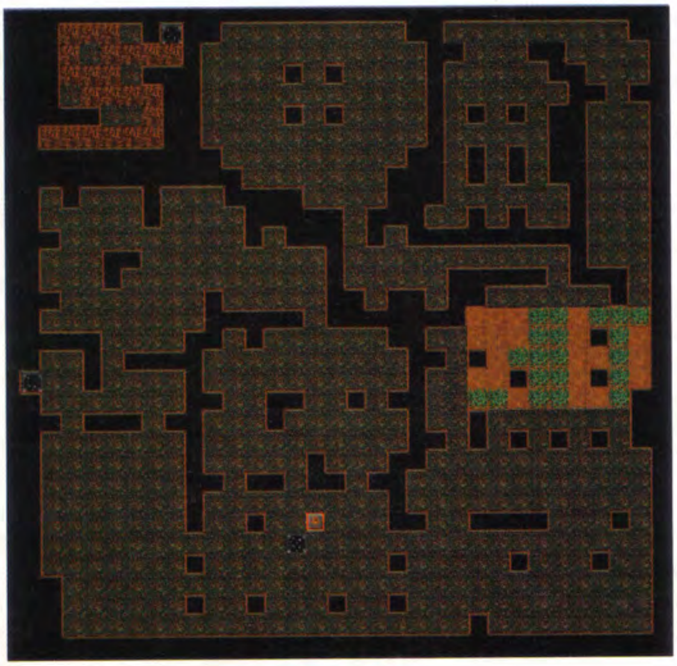
ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ

Η ατμόσφαιρά του πραγματικά ξεχωρίζει. Πρωτοτυπία, δράση, φοβερό playability, μουσική, δημιουργούν μια παρά πολύ καλή ενότητα που καταλήγει στο γνωστό αποτέλεσμα. Ετσι και το αρχίσεις - ας πούμε ως τα μισά του πρώτου επιπέδου - δεν σταματάς με τίποτα. Η δράση του εντυπωσιάζει κυρίως λόγω των 7 διαφορετικών μεταμορφώσεών σου. Το παιχνίδι βασικά περιλαμβάνει 24 επίπεδα δράσης που στην πραγματικότητα είναι 18 μια και τα υπ' αριθμόν 3, 5, 8, 9, 10 και 19 δεν θα τα επισκεφθείς καθόλου, εκτός και αν το επιδιώξεις. Κάτω από μια λιμνούλα, π.χ., θα υπάρχει στο παρακάτω επίπεδο κάτι αντίστοιχο, αλλά χωρίς δράση. Οι γρίφοι της περιπέτειας είναι ελάχιστοι, εύκολοι και έχουν κυρίως σχέση με τις δυνατότητες κάθε χαρακτήρα ξεχωριστά. Ετσι στο Level 1 μάζευε τα float seed που παίρνεις σκοτώνοντας τα σαρκοβόρα φυτά ως Maorin. Ρίχνε τα στην κινούμενη άμμο, ώστε

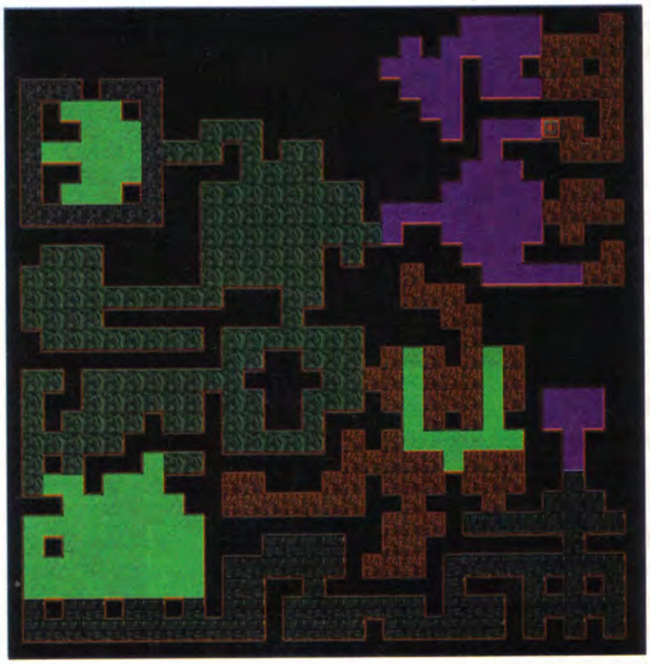
ΠΟΥ ΘΑ ΣΥΝΑΝΤΗΣΕΤΕ ΣΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ



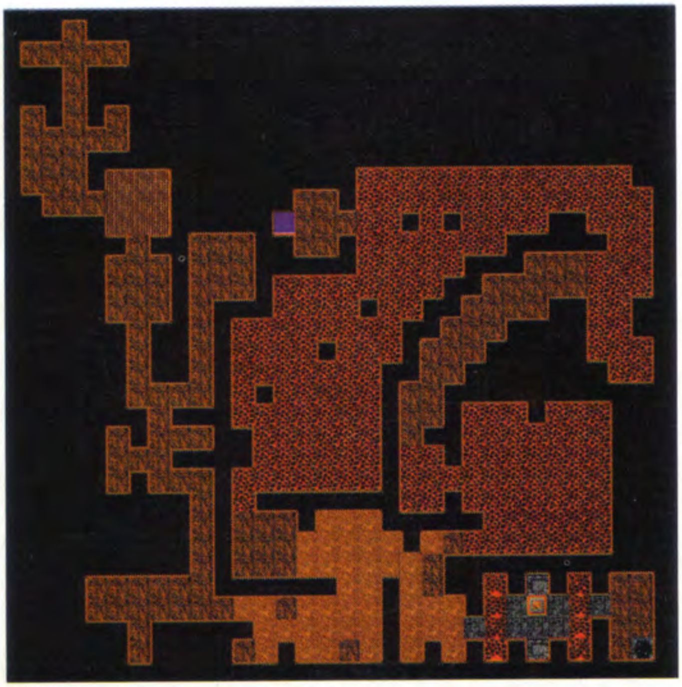
ΧΑΡΤΕΣ ΕΠΙΠΕΔΩΝ ΤΟΥ SHADOW CASTER



ΕΠΙΠΕΔΟ 1



ΕΠΙΠΕΔΟ 16



ΕΠΙΠΕΔΟ 20



ΕΠΙΠΕΔΟ 21

να σχηματίσεις δύο γέφυρες για να περάσεις απέναντι. Για να περάσεις το διάδρομο με τα fireballs, αμέσως μετά κάνε κλικ (cast) στο CAT SIGHT του Maorin. Βλέπεις το έδαφος, σαν μέσα από υπέρυθρες ακτίνες, και έτσι βλέπεις πού πρέπει να πατήσεις για να περάσεις ασφαλής (πατάς στα "καθαρά" τετράγωνα και όχι στις σχέδιο-πλάκες).

Τέλος, για να νικήσεις το Veste (εγώ τον νίκησα στο normal difficulty) κάνε τα εξής: Εχε πλήρη power και health.

Εχε τα Trident of Might και Scepter of Might. Με τη μορφή του Grost χρησιμοποίησε τη γροθιά σου για να νικήσεις το Veste σαν Cleric, Wolf Lord, Green Scair και Sea King. Με το Earthquake χαρακτηριστικό και το Trident of Might νίκησέ τον ως Zardaz και Boar Lord. Τέλος, με τα Scepter of Might, Trident of Might και το Earthquake χαρακτηριστικό νίκησέ τον με τη μορφή του Veste. Τελειώνοντας, μια σημαντική παρατήρηση. Την πιο γρήγορη HEALTH ανάκαμψη την κάνει ο νάνος Gaun!

Το Shadow Caster είναι εξαιρετικό. Θα το ευχαριστηθείτε πάρα πολύ. Το κυριότερο; Εχει εξαιρετική απόδοση ως προς την παράμετρο τιμή/ώρες χρήσης. Ισως το πιο πρωτότυπο RPG της χρονιάς που πέρασε. ■

ΟΙ ΜΕΤΑΜΟΡΦΩΣΕΙΣ ΣΟΥ


CAUN


GROST


KAHRA

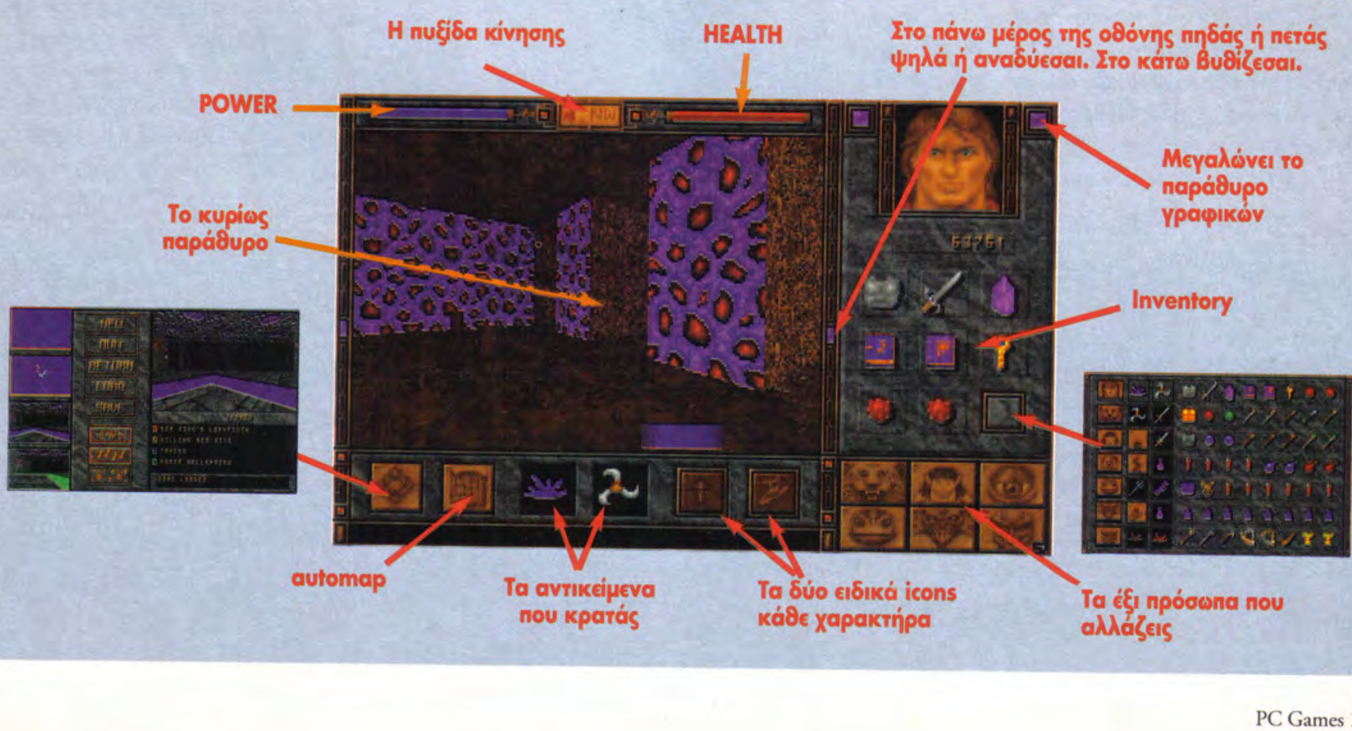

KIRT


MAORIN


OPSIS


SSAIR

ΤΟ ΣΥΣΤΗΜΑ ΧΕΙΡΙΣΜΟΥ



ADVENTURE REVIEW

ΤΑΞΙΔΙ ΣΤΟ ΜΑΓΙΚΟ ΚΟΣΜΟ ΤΗΣ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑΣ

INDY CAR RACING

ΤΟ ΑΠΟΛΥΤΟ RACE SIMULATION;

Το πρόγραμμα που περίμεναν οι απανταχού φίλοι των racing simulations ήρθε και στην Ελλάδα. Θα διαπιστώσουμε εάν είναι το καλύτερο στο χώρο του, κάνοντας παράλληλα ένα ταξίδι στις αμερικάνικες πίστες αγώνων.

• του Αργύρη Γιαγιά

Είναι γεγονός ότι τα simulations αποτελούν την πρώτη μου επιλογή στα computer games. Ομως, και σε αυτόν το χώρο υπάρχουν πολλές υποκατηγορίες, με τα flight και racing να είναι στην κορυφή των προτιμήσεών μου, για διαφορετικούς λόγους το καθένα. Μιλώντας, λοιπόν, για racing simulations, ένα παιχνίδι μού έρχεται αυτόματα στο μυαλό: το Formula One Grand Prix της Microprose. Είναι ό,τι καλύτερο υπάρχει αυτή τη στιγμή στο χώρο. Εκτός του ότι έχει πολύ καλή προσομοίωση της κίνησης των αυτοκινήτων, αναβιώνει πολύ παραστατικά και όλο το χώρο της Formula 1 (δοκιμαστικά, προκριματικά Σαββάτου, τελικές δοκιμές Κυριακής). Τους τελευταίους μήνες, μάλιστα, αναθερμάνθηκε το ενδιαφέρον για το παιχνίδι, μια και κυκλοφόρησε μια modem upgrade δισκέτα από τη Microprose, με την οποία μπορούν να συνδεθούν δύο υπολογιστές μέσω modem, ή σειριακής σύνδεσης, και να κάνουν ταυτόχρονα έναν αγώνα, ή ακόμα και ένα πρωτάθλημα. Μάλιστα, το πρόγραμμα διαχείρισης των σημάτων που ανταλλάσσονται μεταξύ των υπολογιστών είναι το καλύτερο που έχουμε δει μέχρι τώρα, μια και ποτέ δεν κόλλησε χωρίς αιτία, ενώ συνεχώς μας πληροφορούσε για τις ενέργειες του άλλου παίκτη στον άλλο υπολογιστή. Οντως, λοιπόν, ευχαριστημένοι με το Formula One Grand Prix δεν υπήρχε μεγάλη ζήτηση για κάτι καινούριο στο χώρο. Αλλωστε, αυτό θα έπρεπε να είναι καλύτερο από το Formula One για να κινήσει το ενδιαφέρον. Κάτι τέτοιο έγινε: πρόσφατα κυκλοφόρησε το INDY CAR RACING από την Papyrus.

Σίγουρα το όνομα της εταιρίας δεν θα λέει στους περισσότερους πολλά πράγματα, μια και πρόκειται για μια μικρή αμερικανική εταιρία με σχετικά λίγο προσωπικό. Ομως, ο τίτλος σίγουρα θα πρέπει να θυμίζει κάτι στους παλαιότερους "οδηγούς". Οπως λοιπόν θα καταλάβατε το INDY CAR RACING είναι η συνέχεια του πολύ επιτυχημένου INDIANAPOLIS 500, το οποίο είχε κυκλοφορήσει εδώ και αρκετά χρόνια από την ίδια εταιρία. Οπως έλεγε και ο τίτλος του προκατόχου του, το παιχνίδι αφορούσε μόνο στους αγώνες που διεξάγονταν στην πίστα της Indianapolis. Αλλωστε, από αυτή την πίστα πήρε και το όνομά του όλο το παναμερικανικό πρωτάθλημα αυτοκινήτων. Ο προκάτοχος, λοιπόν, του INDY CAR RACING είχε μέτρια γραφικά και ήχο, αλλά για την εποχή που κυκλοφόρησε ήταν σε πολύ υψηλά επίπεδα. Αυτό, όμως,





ΕΤΑΙΡΙΑ
Sierra
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
IBM και συμβατοί
ΤΥΠΟΣ
3-D graphics, animated adventure
ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
Μεσαίο

που ξεχώριαε από την πρώτη στιγμή μέχρι σήμερα ήταν η πολύ καλή κίνηση που διέθετε. Ακόμα και σε 286 υπολογιστές, το αυτοκίνητο κινούνταν ταχύτατα μέσα στην πίστα. Πραγματικά αισθανόσουν την ταχύτητα. Εχοντας λοιπόν ένα πετυχημένο παρελθόν, η Papyrus αποφάσισε στο τέλος του 1993 να κυκλοφορήσει τη νέα έκδοση με τίτλο INDY CAR RACING και αυτό γιατί, πολύ απλά, το νέο πρόγραμμα περιλαμβάνει 8 πίστες του πρωταθλήματος και, έτσι, μπορείτε να κάνετε ένα κανονικό πρωτάθλημα. Εχουμε λοιπόν να κάνουμε με ένα άμεσο αντίπαλο του Formula One Grand Prix, παρόλο που το βεληνεκές του ονόματος της εταιρίας δεν πλησιάζει ούτε στο ελάχιστο αυτό της Microprose. Θα πρέπει αρχικά να πούμε ότι το πρόγραμμα περιέχεται σε 4 δισκέτες 1.44 MB και μετά την εγκατάστασή του στο σκληρό δίσκο καταλαμβάνει περίπου 13 MB. Για να λειτουργήσει, πρέπει να είσαστε σε protected mode, κάτι το οποίο επιτυγχάνεται άμα δεν χρησιμοποιήσετε διαχειριστή μνήμης (emm386). Για να λειτουργήσει, χρειάζεστε 4 MB μνήμης, αλλά ακόμα και με τόσα, παρουσιάστηκαν προβλήματα στη λειτουργία. Συγκεκριμένα, εάν διαθέτουμε 4 MB RAM θα πρέπει να έχουμε όσο το δυνατό περισσότερη μνήμη ελεύθερη προς χρήση από το πρόγραμμα. Ομως, πριν ξεκινήσουμε δεν μπορούμε να διαπιστώσουμε πόση πραγματικά χρειαζόμαστε, καθώς τα λάθη που αφορούν στην έλλειψη μνήμης εμφανίζονται



μέσα στο πρόγραμμα. Ετσι, εάν δεν έχουμε αρκετή και παράλληλα έχουμε επιλέξει μέγιστη λεπτομέρεια στα γραφικά, μαζί με το σύνολο των δυνατών αυτοκινήτων ως αντιπάλους, θα εμφανιστεί μήνυμα "έλλειψη μνήμης" τη στιγμή που θα προσπαθήσουμε να επιλέξουμε μία πίστα. Ακόμα όμως και αν δεν συμβεί αυτό, θα έχουμε πολύ μικρή διάρκεια replay μέσα στο αγώνα. Κάτι που, όπως καταλαβαίνετε, οφείλεται στη μη διαθέσιμη μνήμη. Ετσι, ενώ απαιτεί 4 MB RAM ως ελάχιστο configuration, ωστόσο, είναι το πρώτο παιχνίδι που χρειάζεται στην πραγματικότητα παραπάνω μνήμη για να τρέξει ικανοποιητικά. Ας ξεπεράσουμε, όμως, αυτό το αρνητικό σημείο (άλλωστε όλοι σιγά σιγά τοποθετούμε 8 MB RAM στον υπολογιστή μας) και να περάσουμε αυτό καθεαυτό το παιχνίδι.



Οσοι ασχολούνται με το μηχανοκίνητο αθλητισμό θα γνωρίζουν τις ουσιαστικές διαφορές που υπάρχουν ανάμεσα σε ένα αυτοκίνητο Formula 1 και σε ένα του Indycar. Μια και οι πιο πολλοί γνωρίζετε περισσότερο, λόγω μεταδόσεων, τη φόρμουλα 1, ας αναφέρουμε τις διαφορές του Indycar. Στις αμερικανικές πίστες λοιπόν, παρόλο που τα αυτοκίνητα έχουν φαινομενικά το ίδιο σχήμα, έχουν πολύ διαφορετική γεωμετρία. Αυτό οφείλεται στο ότι στην Αμερική υπάρχουν πολλές oval πίστες, όπου τα αυτοκίνητα αναπτύσσουν πολύ υψηλές ταχύτητες (μεγαλύτερες από τη φόρμουλα ένα), και γι' αυτό θα











πρέπει να έχουν διαφορετική κατασκευή. Βέβαια, υπάρχουν και κανονικές, επίπεδες ,σαν τις ευρωπαϊκές. Αυτό είναι και ένα από τα σημεία δυσκολίας των αγώνων Indycar, αλλά και του παιχνιδιού. Σημαντικό ρόλο παίζει και η ικανότητα των μηχανικών κάθε ομάδας στο να στήσουν κάθε φορά το αυτοκίνητο, έτσι ώστε να κινείται εξίσου γρήγορα και στα δύο είδη πίστας. Π.χ. σε oval πίστα το αυτοκίνητο χρειάζεται όσο το δυνατό μεγαλύτερη τελική ταχύτητα, αλλά όχι απαραίτητα πολύ ακριβές σύστημα διεύθυνσης, ενώ στις άλλες πίστες τα παραπάνω αντιστρέφονται. Αυτή είναι η πιο ουσιαστική διαφορά των δύο τύπων αυτοκινήτων. Κατανοώντας λοιπόν τις διαφορές, ουσιαστικά από Formula One Grand Prix μπορούμε να συνεχίσουμε. Το βασικό μενού του INDY CAR RACING περιλαμβάνει συνηθισμένες επιλογές, όπως single race, championship season, 2-player race, preseason testing,

ΟΙ ΠΡΩΤΑΓΩΝΙΣΤΕΣ



Fred Jones/ Cosworth XB



Paul Tracy/ Chevy C



Didier Theys/ Buick



Emerson Fittipaldi/ Chevy C



Mark Smith/ Chevy B



Mario Andretti/ Cosworth XB

cars, options και exit. Ξεκινώντας λίγο " αντικανονικά" ας πάμε πρώτα στα options, όπου υπάρχουν όλες οι ρυθμίσεις που μπορούμε να κάνουμε στο παιχνίδι. Εδώ θα βρείτε επιλογές για τα γραφικά, τον ήχο, το επίπεδο δυσκολίας και άλλα. Στα γραφικά διαπιστώνουμε ότι υπάρχουν πάρα πολλά είδη εξωτερικών γραφικών, όπως διαφημίσεις, πινακίδες, θεατές, δέντρα και άλλα, τα οποία μπορούμε να ενεργοποιήσουμε/απενεργοποιήσουμε. Επίσης, και στον ήχο υπάρχουν πολλές on/off options και ίσως μερικές από αυτές να τις αφαιρέσετε, καθώς δεν προσδίδουν πολλά στο παιχνίδι. Αρκετά σημαντικό είναι να ορίσετε το επίπεδο των υπολοίπων οδηγών. Αν παρασυρθείτε και ορίσετε, όπως είναι φυσιολογικό, τη δυναμικότητα των αντιπάλων ίση με την πραγματική τους (100 %) τότε θα διαπιστώσετε ότι μάλλον δεν κάνετε για οδηγός αγώνων. Για να μην απογοητευτείτε, λοιπόν, κατεβάστε το επίπεδό τους, ώστε να έχετε τύχη απέναντι τους. Στην επιλογή option, όπως και στην επιλογή cars, έχετε τη δυνατότητα να ορίσετε και την πα-



ραμικρή λεπτομέρεια που αφορά στο αυτοκίνητό σας. Προσωπικά πιστεύω ότι αυτό είναι και το καλύτερο σημείο του προγράμματος, μια και κανένα άλλο αντίστοιχο πρόγραμμα δεν έχει ούτε τις μισές από τις ρυθμίσεις που μπορείτε να κάνετε εδώ. Και όταν λέμε ρυθμίσεις δεν εννοούμε απλώς ποιον τύπο ελαστικών θα φορέσει το αμάξι. Ξεκινώντας από τη μηχανή και το αμάξωμα, όπου υπάρχουν από 5 περίπου επιλογές καταλήγουμε στη ρύθμιση των φρένων, των αμορτισέρ, των δύο αεροβοηθημάτων, την πίεση αέρα των ελαστικών, το είδος της γόμας τους, τη γωνία camber των τροχών και πολλά ακόμα. Οπως λοιπόν διαπιστώνετε, η ρύθμιση του αυτοκινήτου μας δεν είναι κάτι απλό. Η δυσκολία όμως βρίσκεται στο θέμα ότι θα πρέπει να μάθουμε να τις κάνουμε, μια και το αυτοκίνητο που δεν έχει καθόλου αλλαγές στις ρυθμίσεις, του πάρα πολύ δύσκολα θα σταθεί και στα δυο είδη πίστας. Ετσι, πρέπει σιγά-σιγά να ανακαλύπτουμε τι τεχνικές και τι ρυθμίσεις πρέπει να χρησιμοποιούμε για κάθε πίστα, με συνεχείς δοκιμές. Στην πραγματικότητα, δηλαδή, εκτός από μία εξομοίωση οδήγησης φόρμουλας Indy, το πρόγραμμα εξομοιώνει και τον τρόπο εργασίας όλων των μηχανικών που εργάζονται σε τέτοιες ομάδες και, μέσα από αυτό, μπορείτε να διαπιστώσετε πόσο σημαντική είναι η δουλειά αυτών των αφανών ηρώων για να μπορεί να κερδίσει ο εκάστοτε οδηγός έναν αγώνα. Πριν τελειώσουμε με αυτό τον τομέα να πούμε ότι, ειδικά στη Formula Indy, μία ομάδα μπορεί να χρησιμοποιήσει και διαφορετικά σασί αυτοκινήτου εκτός από μηχανές, κάτι που γίνεται και στη φόρμουλα 1. Πιστεύω

TOY INDY 500



Lyn James/ Cosworth XB



Bobby Rahal/ Chevy C



Mike Groff/ Chevy C



Al Unser, Jr./Chevy C



Scott Goodyear/ Cosworth XB



Dominic Dobson/ Chevy A

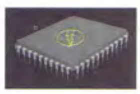
ότι πρέπει να προτιμήσετε ένα από τα δύο σασί LOLA, καθώς και καλύτερες προδιαγραφές έχουν, αλλά και ένα όνομα-θρύλο στο χώρο της φόρμουλα Indy. Επίσης, θα πρέπει να εξασκηθείτε στη γρήγορη αλλαγή των ρυθμίσεων του αυτοκινήτου, μια και σε έναν αγώνα, όταν σταματάτε στα pits, σε αντίθεση με το Formula One Grand Prix, κάνετε εσείς οι ίδιοι τις αλλαγές, οπότε από εσάς εξαρτάται και ο χρόνος καθυστέρησης του αυτοκινήτου στα pits. Να γιατί λέμε ότι εξομοιώνει τέλεια τη δουλειά των μηχανικών.

Ας περάσουμε, όμως, και στη θέση του οδηγού εκεί για να δούμε και από κει την ποιότητα του παιχνιδιού. Αλλωστε αυτό είναι το βασικό θέμα του.

Αφού επιλέξουμε μία πίστα, μπορούμε να ξεκινήσουμε τις πρώτες δοκιμές για να βρούμε τις ιδανικές γραμμές, αλλά και τις ρυθμίσεις που θα χρειαστεί το αυτοκίνητο. Αφού ολοκληρωθεί αυτή η "μέρα" θα περάσουμε στους επίσημα χρονομετρημένους γύρους, στους οποίους, έχοντας πια έτοιμο αυτοκίνητο και ξέροντας καλά την πίστα, θα προσπαθήσουμε να κάνουμε όσο το δυνατό μικρότερο χρόνο για να βρεθούμε όσο το δυνατόν υψηλότερα στη γραμμή εκκίνησης. Τελειώνοντας και από εδώ, είμαστε έτοιμοι πια να ξεκινήσουμε τον αγώνα. Σε αντίθεση με τους αγώνες στη φόρμουλα 1, στους αγώνες Indy τα αυτοκίνητα δεν ξεκινούν από στάση αλλά κάνουν ένα πρώτο γύρο, στο τέλος του οποίου ξεκινάνε τον αγώνα έχοντας ήδη αναπτύξει ταχύτητα. Αν θέλετε, όμως, μπορείτε να κλείσετε αυτή την επιλογή. Επίσης, μπορείτε να ορίσετε και τον αριθμό των γύρων, αλλά, έτσι κι αλλιώς, στους πρώτους αγώνες δύσκολα θα καταφέρετε να τερματίσετε. Αυτό οφείλεται σε δύο λόγους. Ο ένας είναι ότι, όντως συνηθισμένοι από το Formula One Grand Prix, όπου σχεδόν πριν από κάθε στροφή υπήρχαν ειδικά σήματα, περιμένετε να δείτε κάτι ανάλογο. Δυστυχώς, όμως, δεν υπάρχουν, με αποτέλεσμα στις επίπεδες πίστες με κανονικές ανοικτές και κλειστές στροφές να μην ξέρετε σε πόση απόσταση είναι η επόμενη στροφή, ούτε πόσο κλειστή είναι, με αποτέλεσμα να παρκάρετε πάνω στις προστατευτικές μπαριέρες. Αντιθέτως, στις oval πίστες τα πράγματα είναι ξεκάθαρα. Ομως εκεί η συνεχής κίνηση με υψηλή ταχύτητα μας αφαιρεί το αίσθημα κινδύνου, με αποτέλεσμα μετά από μερικούς γύρους να ελαττώσουμε την προσοχή μας και, έτσι, με ένα πολύ μικρό λάθος να "καρφωθούμε" στους πλαϊνούς τοίχους. Είναι ένα θέαμα αρκετά "εφιαλτικό" μέσα από το buget του οδηγού, αλλά, αντιθέτως, πολύ θεαματικό από τις εξωτερικές όψεις. Ας αναφέρουμε όμως κάτι παραπάνω για αυτό το θέμα.

Ενα από τα θετικά στοιχεία του Indianapolis 500 ήταν και το πολύ καλό replay, από πάρα πολλές γωνίες, που διέθετε. Αν σας άρεσε τότε, τώρα θα καταενθουσιαστείτε. Υπάρχουν όλες σχεδόν οι γωνίες λήψης που θα μπορούσατε να φανταστείτε. Από ελικόπτερο, από τηλεόραση (2), μέσα από το αυτοκίνητο, πίσω από το κεφάλι του οδηγού, χαμηλά στο αμάξωμα και προς τα πίσω, από σταθερές κάμερες κ.λ..π. Η συνολική εικόνα δεν διαφέρει καθόλου από ό,τι βλέπουμε στις μεταδόσεις της τηλεόρασης. Εννοείται ότι οι παραπάνω κάμερες μπορούν να εστιάσουν σε οποιοδήποτε αυτοκίνητο του αγώνα, ενώ, επίσης, μπορείτε να σώσετε και στο δίσκο όλο το φιλμ, δείχνοντάς το αργότερα στους φίλους σας. Μέσω αυτής της επιλογής θα μπορέσετε να διασκεδάσετε, καθώς θα βλέπετε από ψηλά ή απ' έξω όλα τα τρακαρίσματά σας, να μάθετε καθώς μπορείτε να δείτε τις γραμμές που ακολουθούν οι υπόλοιποι οδηγοί και να απολαύσετε τις γραφικές και ηχητικές δυνατότητες του παιχνιδιού. Σε αυτό το σημείο μπορούμε να αρχίσουμε να υμνούμε τα εξαίσια γραφικά του INDY CAR RACING. Μπορεί ακόμα να θεωρώ το Formula One Grand Prix πάρα πολύ καλό simulation, όμως δεν μπορώ να μην ομολογήσω τη σαφή υπεροχή του INDY CAR RACING στους δύο τομείς. Και από τις φωτογραφίες θα καταλάβατε ότι μι-

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ


386 και άνω


4 MB RAM και άνω


Απαιτεί οπωσδήποτε σκληρό δίσκο, στον οποίο καταλαμβάνει 13 MB.


VGA


Το πακέτο που είδαμε περιείχε 12 δισκέτες των 1.44 και το εισάγει η Plotline ΕΠΕ.











λάμε για γραφικά, όχι απλώς πολύ καλά, αλλά που αρχίζουν να πλησιάζουν το τέλειο. Πάρα πολλά χρώματα, τεράστια sprites, πολλά εξωτερικά graphics, όλα πολύ ρεαλιστικά. Αλλά, το κυριότερο, κινούνται πολύ ομαλά και ταχύτατα. Μάλιστα, αφού το παιχνίδι έχει και το επίσημο licence από την επιτροπή αγώνων του INDY CAR, όλα τα αυτοκίνητα και οι οδηγοί έχουν τα πραγματικά τους ονόματα και χρώματα, ενώ και για πρώτη φορά υπάρχουν και οι διαφημίσεις στις πίστες και στα αυτοκίνητα, και μάλιστα είναι και πολύ ευδιάκριτες. Εχει δοθεί τόσο μεγάλη σημασία στη λεπτομέρεια, ώστε μπορείς να δεις το λογότυπο της GoodYear (επίσημος προμηθευτής όλων των ομάδων του INDY CAR) πάνω στα λάστιχά σου μέχρι τη στιγμή που αρχίζουν να γυρνούν πολύ γρήγορα. Ο ήχος είναι σε επίσης υψηλά στάνταρ, αλλά δεν μπορώ να πω ότι η διαφορά με το Formula One Grand Prix είναι τόσο μεγάλη όσο στον τομέα των γραφικών, μια και πρόσφατα με το modem upgrade βελτιώθηκε και αυτός. Και πάλι, όμως, στο INDY CAR τα πάντα ακούγονται πολύ πιο καθαρά, πιο ρεαλιστικά, και πιο ατμοσφαιρικά. Προσωπικά πιστεύω ότι το καλύτερο σημείο είναι όταν προσπερνάς ή σε προσπερνάνε άλλα αυτοκίνητα και ακούς τον ήχο των μηχανών των άλλων. Ομως, και τα δύο αυτά στοιχεία θα περνούσαν σε δεύτερη μοίρα αν το INDY CAR δεν ήταν ρεαλιστικό. Είπαμε προηγουμένως ότι σε μία oval πίστα το παραμικρό λάθος σε στέλνει πάνω στον τοίχο. Ομως, αυτό δεν είναι λάθος του παιχνιδιού. Το ίδιο- ίσως και περισσότερο - δύσκολες είναι οι συνθήκες και ενός πραγματικού αγώνα. Αναπαριστώντας λοιπόν με τον καλύτερο τρόπο, στο INDY CAR τίποτα δεν είναι εύκολο. Θα χρειαστεί να εξαντλήσετε όλες τις ικανότητές σας για να επιτύχετε ένα καλό αποτέλεσμα σε αγώνα. Και λέγοντας αυτό εννοούμε καλή προετοιμασία, σωστή ρύθμιση του αυτοκινήτου, σωστός προγραμματισμός για την επίσκεψη στα pits και γρήγορες κινήσεις μέσα σε αυτά και, τέλος, σταθερή, γρήγορη και ασφαλής οδήγηση. Το παιχνίδι αποκτά ακόμα μεγαλύτερο ενδιαφέρον όταν ξεκινήσετε ένα πρωτάθλημα (θα τελειώσει σχετικά γρήγορα λόγω της ύπαρξης 8 μόνο πιστών) ή όταν κονταριστείτε με έναν φίλο σας σε σύνδεση μέσω modem. Τότε ο συναγωνισμός είναι ακόμα πιο έντονος και τα πιθανά λάθη μας ακόμα πιο επώδυνα. Ομως, η ικανοποίηση της νίκης είναι ακόμα πιο μεγάλη.

Παρόλο που το INDY CAR RACING κινείται στον ίδιο χώρο με το Formula One Grand Prix, ωστόσο δεν είναι άμεσα συγκρίσιμα λόγω του διαφορετικού είδους φόρμουλας. Παρ' όλα αυτά, η σύγκριση για το καλύτερο racing simulation είναι αναπόφευκτη. Σίγουρα στους τομείς των graphics, του ήχου και της ρεαλιστικότητας το INDY CAR υπερέχει. Ομως δεν θα εκθρόνιζα το Formula One Grand Prix, κυρίως γιατί δεν βρίσκω πολύ μεγάλο ενδιαφέρον στους αγώνες σε oval πίστες, ενώ ταυτόχρονα δεν νομίζω ότι θα ξοδέψω τόσο πολύ χρόνο ρυθμίζοντας το αυτοκίνητο, ξεχνώντας σε κάποια στιγμή ποιο είναι το πραγματικό αντικείμενο του παιχνιδιού. Οπως λένε και πολλοί Αγγλοι συνάδελφοι, το μόνο, ίσως, ψεγάδι του INDY CAR RACING είναι ότι δεν περιέχει το Nigel Mansell (ίσως πείραξε πολύ τους Αμερικάνους που τους πήρε το πρωτάθλημα στην πρώτη και μοναδική του χρονιά) αλλά νομίζω και αυτό παραβλέπεται.

Αν ασχολείστε, έστω και λίγο, με τα simulations, ή απλώς θέλετε να έχετε το καλύτερο σε αυτό το είδος, το INDY CAR RACING είναι το παιχνίδι που πρέπει να αποκτήσετε.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Μέχρι το F1GP 2, το επόμενο καλοκαίρι, αυτό θα είναι το απόλυτο racing simulation.

ΓΡΑΦΙΚΑ	97
ΗΧΟΣ	93
GAMEPLAY	95
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	90

95%

ADVENTURE REVIEW

ΤΑΞΙΔΙ ΣΤΟ ΜΑΓΙΚΟ ΚΟΣΜΟ ΤΗΣ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑΣ

QUEST FOR GLORY 4
SHADOWS OF DARKNESS

Για μία ακόμη φορά, οι Lori Ann και Corey Cole έκαναν μια φανταστική δουλειά. Το τέταρτο επεισόδιο της σειράς των Quest for Glory σε μεταφέρει στη γη της Mordavia, στην Τρανσυλβανία, για να αντιμετωπίσεις και πάλι τον Ad Avis και τον πανίσχυρο αφέντη του, την πανέμορφη και διαβολική Katrina, την Dark Master, μια μάγο βαμπίρ! Και αυτή τη φορά, ακόμη και η Baba Yaga είναι εδώ, αλλά για να σε βοηθήσει!

• του Αντρέα Τσουρινάκη

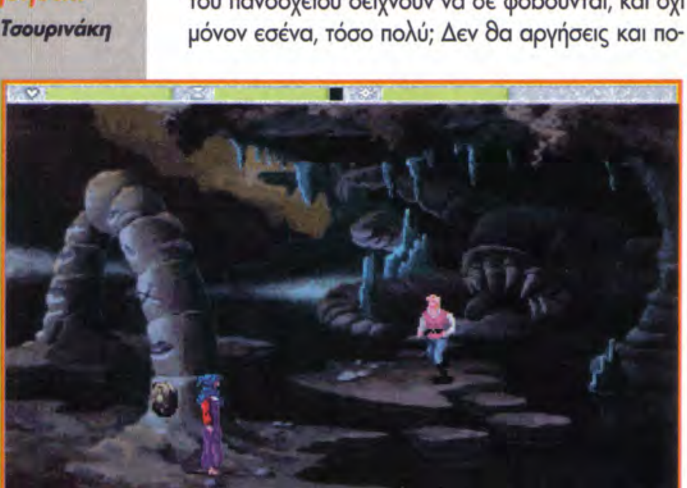
Η πιο αγαπημένη μου σειρά της Sierra είναι αυτή των Quest for Glory (πρώην Heros Quest). Πιστεύω δε ότι το Quest for Glory 1 στην έκδοση με το καινούριο user-interface και τα 257 χρώματα είναι το καλύτερο παιχνίδι της εταιρίας. Πρόσφατα, όμως, ήρθε να "συγκατοικήσει" στην πρώτη θέση των προτιμήσεών μου το Gabriel Knight. Πού οφείλεται η τόσο μεγάλη επιτυχία της σειράς; Προσωπικά πιστεύω στο ότι κατόρθωσε πρώτη από όλους να φτιάξει ένα ιδιόμορφο adventure/RPG με ένα μόνο χαρακτήρα, στο οποίο τα βασικά χαρακτηριστικά των δύο αυτών ειδών παιχνιδιού είναι τόσο πολύ ισορροπημένα, ώστε να καλύπτει απόλυτα και τον πιο απαιτητικό χρήστη κάθε είδους ξεχωριστά!

ΣΕΝΑΡΙΟ - ΔΡΑΣΗ

Είναι γνωστό από τους ίδιους τους κατασκευαστές της σειράς ότι το τρίτο επεισόδιο δημιουργήθηκε κυρίως για να καλύψει το κενό που υπήρχε ανάμεσα στο δεύτερο και σε αυτό που αρχικά επρόκειτο - και έτσι είχε εξαγγελθεί - να κυκλοφορήσει ως τρίτο. Στο Trial by Fire τελειώνοντας άκουγες τον Ad Avis να φωνάζει, λίγο προτού πεθάνει, τον κύριό του, τον Dark Master. Λίγο αργότερα, ενώ ήσουν έτοιμος να χαρείς με τους φίλους σου τη νίκη πάνω στον Ad Avis, μια άγνωστη δύναμη σε παίρνει μακριά. Ξαναβρίσκεις τις αισθήσεις σου μέσα σε μια κατασκότεινη σπηλιά, έχοντας χάσει όλα τα αντικείμενα που κουβαλούσες. Το κυριότερο, φυσικά, είναι ότι δεν έχεις την παραμικρή ιδέα για το πού βρίσκεσαι. Στη συνέχεια, και αφού χάρη στις ιδιαίτερες δυνάμεις σου κατορθώσεις να δραπετεύσεις από το σύστημα των σπηλιών, θα συναντήσεις τον πρώτο άνθρωπο στην περιοχή αυτή. Είναι μια νέα και πολύ όμορφη γυναίκα, η Katrina. Φυσικά, τα ερωτηματικά ξεπηδούν αυτόματα. Γιατί αυτός ο παράξενος χαιρετισμός; Τι γυρεύει εδώ και μάλιστα μέσα στη νύχτα; Πού ζει, άραγε; Οταν το αισθητήριό σου σε οδηγήσει βόρεια, μέσα από ένα κατασκότεινο δάσος, στην πόλη, τα ερωτηματικά σου θα πληθύνουν. Γιατί ο "κυβερνήτης" της πόλης δεν μπορεί να χωνέψει το πώς έφτασες μέχρι εδώ ζωντανός; Γιατί το Adventure Guild είναι κλειστό; Γιατί οι ιδιοκτήτες του πανδοχείου δείχνουν να σε φοβούνται, και όχι μόνον εσένα, τόσο πολύ; Δεν θα αργήσεις και πο-



Το πανδοχείο.



Η πρώτη σου συνάντηση με την Dark Master.

ADVENTURE REVIEW

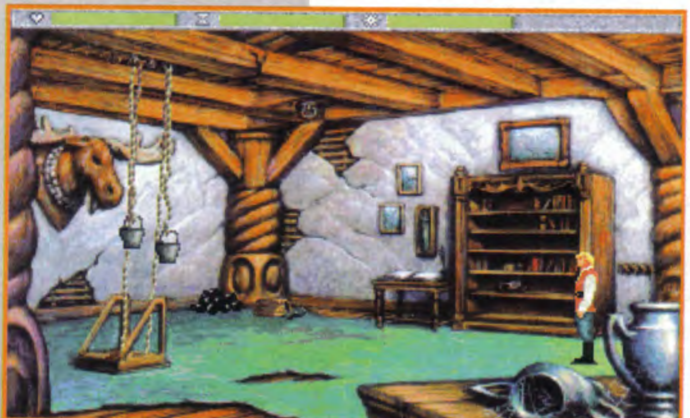
ΤΑΞΙΔΙ ΣΤΟ ΜΑΓΙΚΟ ΚΟΣΜΟ ΤΗΣ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑΣ

λύ να ανακαλύψεις τα μυστικά που κρύβουν οι άνθρωποι αλλά και η ίδια η περιοχή. Το χειρότερο από όλα, όμως, θα είναι όταν συνειδητοποιήσεις (μάθεις) ότι το άμεσο παρελθόν σου σε ένα πολύ μεγάλο βαθμό ήταν προκανονισμένο!!! Στην περιοχή κυριαρχεί η Katrina, η Dark Master, μια παντοδύναμη βαμπίρ-μάγος!! Είναι τόσο δυνατή, που δεν μπορεί να δεχτεί αδυναμίες ούτε από τον εαυτό της ούτε από κανέναν άλλο. Την τελευταία περίοδο της ζωής της προσπαθεί να φέρει τον Dark One, τον παντοδύναμο Avoozl, για να καλύψει αιώνια την περιοχή στο απόλυτο σκοτάδι, έτσι ώστε να μη χρειαστεί να ξαναμείνει αβοήθητη στο φέρετρό της, όπως συμβαίνει τώρα κατά τη διάρκεια της ημέρας. Πολλά χρόνια πριν εκπαίδευσε ένα νεαρό και φιλόδοξο μάγο, τον Ad Avis, στον κόσμο των σκοτεινών δυνάμεων. Του έδωσε το στίγμα των βαμπίρ, το "Αιώνια ζωή μετά θάνατο", αλλά δεν τον σκότωσε. Ο Ad Avis έφυγε μακριά της, στη Shaper, ελπίζοντας να αποκτήσει μεγάλες δυνάμεις, ώστε να μην πεθάνει ποτέ και να μη χρειαστεί να υπηρετήσει την Katrina.

Η τελευταία ήρθε στην περιοχή της Mordavia, στο κάστρο Borgov, πριν από περίπου 5 χρόνια, όταν πρωτάκουσε τις φήμες για την ιεροτελεστία με τον Dark One. Εδώ τη βρήκε ο Ad Avis, αφού τον σκότωσες. Τώρα πια, ως κανονικός βαμπίρ την υπηρετεί πιστά, μη μπορώντας να παρακούσει τις εντολές της. Για να μπορέσει η Katrina να καλέσει τον Avoozl, πρέπει να βρει και να κάνει τις επτά τελετουργίες που είναι σκορπισμένες στην περιοχή. Μέχρι τώρα έχει ανακαλύψει τη "Mouth Ritual", αλλά της είναι απαραίτητος ένας Hero, ο οποίος θα επιζούσε από τους κινδύνους της περιοχής και θα μπορούσε να κινείται ελεύθερα μέρα και νύχτα. Από ένα καπρίτσιο της τύχης, άραγε, ήταν ο ίδιος ο Ad Avis που είπε στην Katrina ότι θα ήσουν τέλειος σκλάβος στα χέρια της. Μαζί έκαναν την τελετουργία που σε μετέφερε στη Mordavia. Δυστυχώς, γι' αυτούς η σπηλιά του Dark One αλλοιώνει - παρεμβαίνει στη μαγεία σε όλη την κοιλάδα. Ετσι, αντί να βρεθείς στο κάστρο αιχμάλωτος της Katrina και του Ad Avis, βρίσκεσαι μέσα στην ίδια τη σπηλιά του Dark One!! Η Katrina, αντιδρώντας γρήγορα με το "Mouth Ritual", κατορθώνει να σε ελευθερώσει από τη σπηλιά, ελπίζοντας φυσικά να γίνεις πιστός υπηρέτης της.

ΕΤΑΙΡΙΑ
Sierra
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
IBM και συμβατοί
ΤΥΠΟΣ
3-D graphics, animated-one person-RPG
ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
Μεσαίο

Θα χρειαστείς όλες τις δυνάμεις σου, φυσικές και πνευματικές, προκειμένου να αποτρέψεις τα σχέδια της Katrina. Στη σχεδόν αδύνατη αυτή αποστολή σου θα σε βοηθήσουν δύο πρώην θανάσιμοι εχθροί σου, η Baba Yaga και ο Ad Avis!!!

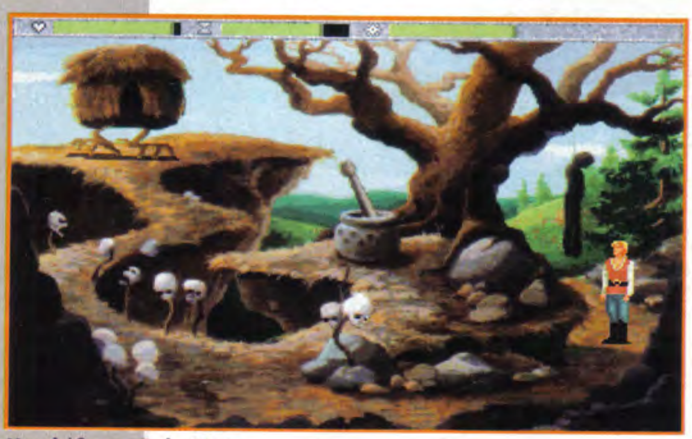


Το ερειπωμένο Adventure Guild.

Ισως φαίνεται απίστευτο, αλλά έτσι είναι. Η κακομοίρα Baba Yaga - απλώς της αρέσει πολύ το κρέας - θα συνεργαστεί πρόθυμα μαζί σου, αν φυσικά πρώτα τη βοηθήσεις. Ο Ad Avis

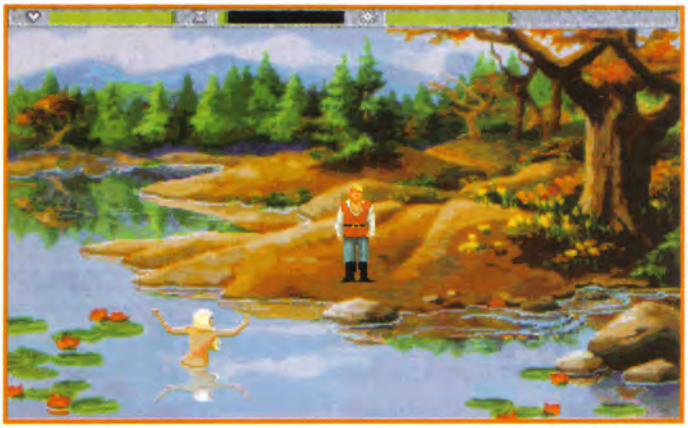


Με τη fortune-teller.



Η καλύβα της Baba Yaga.

ADVENTURE REVIEW



Η λίμνη με τη Rusalka.



Πριν από το κάστρο.

σε μισεί θανάσιμα, αλλά ακόμη πιο θανάσιμα μισεί την αφεντικίνα του, την Katrina, ως μισογύνης που είναι. Θα έκανε οτιδήποτε για να την καταστρέψει. Ως βαμπίρ-σκλάβος, όμως, δεν μπορεί να την πειράξει. Εκτός και αν πρώτη αυτή στραφεί εναντίον του. Ισως μπορέσεις να κάνεις κάτι γι' αυτό.

Το Quest for Glory 4 έχει ένα πολύ πλούσιο, σφιχτοδεμένο και απόλυτα πειστικό, στη δική του λογική φυσικά, σενάριο. Οι Lori και Corey Cole δίνουν τον καλύτερο εαυτό τους, προσφέροντάς μας το πιο καλοδουλεμένο σενάριο της σειράς. Η λάμψη του Shadows of Darkness ξεκινά από αυτό.

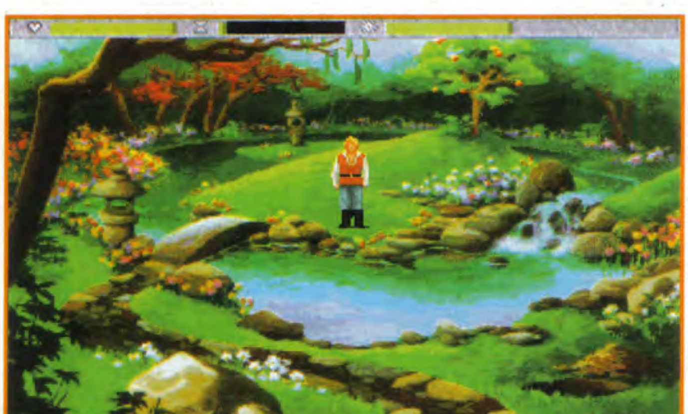
ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του είναι εκπληκτικά, υπέροχα, όπως και του πρώτου της σειράς στην έκδοση των 256 χρωμάτων. Υστερεί λίγο στη φωτεινότητα των χρωμάτων, αλλά αυτό δικαιολογείται απόλυτα από την ατμόσφαιρα της περιπέτειας. Οι χαρακτήρες είναι πανέμορφοι. Είναι γνωστή η προτίμησή μου στα ζωγραφιστά γραφικά, έναντι των digitized εικόνων. Πρέπει να πω ότι το μόνο ελάττωμα που βρήκα είναι το μέγεθος των διάφορων icon-κερσόρων και ειδικά του LOOK, που είναι σε μέγεθος το 1/4 του ήρωα!! Η μουσική του είναι υποβλητική. Αναδεικνύει ίσως με τον καλύτερο τρόπο τη βαμπιρική ατμόσφαιρα της περιπέτειας. Τα διάφορα ηχητικά εφέ είναι επίσης πάρα πολύ καλά.

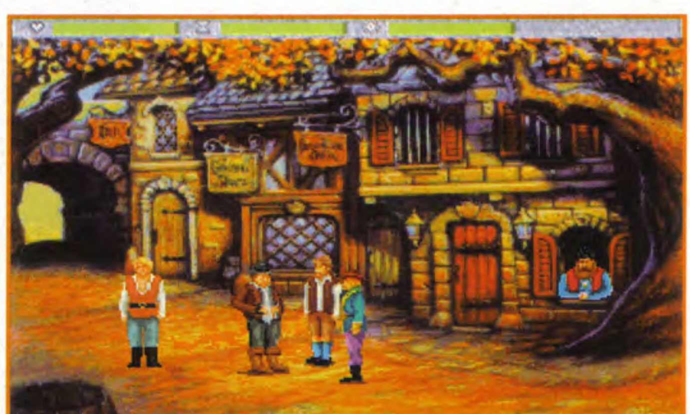


Η οθόνη με τα χαρακτηριστικά του ήρωα.

Ορισμένα τεχνικά στοιχεία για όσους θέλουν να δουν με αριθμούς το μέγεθος της δουλειάς που έχει γίνει: 13 MB



Στον κήπο της Erana.



Στη Mordavia.

ΠΡΟΣΩΠΟΓΡΑΦΙΕΣ



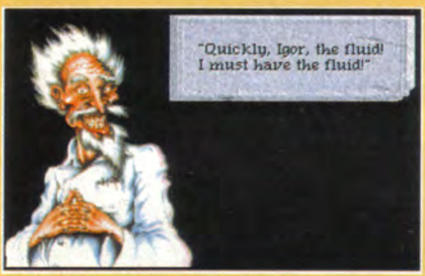
Η περιβόητη Katrina.



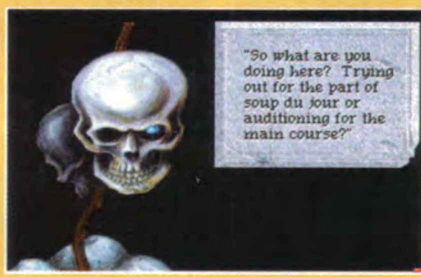
Ο πανδοχέας.



Κάτοικος της Mordavia.



O Dr Cranium.



Το bonehead της Baba Yaga.



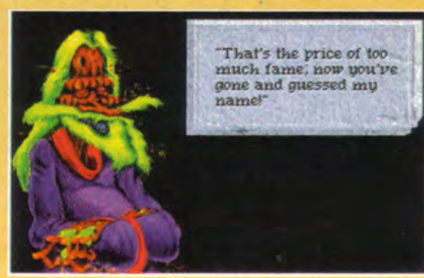
O Igor.



O Gatemaster.



H Rusalka.



O Leshy.



Το Gnome.



Ο αρχισυντάκτης μας βγαίνοντας από το γραφείο του εκδότη. (Domovoi)



O Gypsy Davy.

animation, 7 MB ηχητικών εφέ και μουσικής, 5.5 MB background ζωγραφιστών γραφικών, 3.5 MB κώδικα, 1.3 MB κειμένων. Το τελευταίο είναι φοβερό, αν αναλογιστείτε το μέγεθος των παλιών text adventures. Ολα αυτά φυσικά έχουν υπερσυμπιεστεί με τη γνωστή πια τεχνική της Sierra. (Πρέπει να σας είναι γνωστό ότι τα προγράμματα της Sierra, ακόμη και τα saves τους, δεν συμπιέζονται άλλο από κανένα συμπιεστικό όσο και αν προσπαθήσετε.)

Στο χειρισμό του παρατηρούμε μερικές σημαντικές αλλαγές. Για να διατηρηθούν τα full-screen γραφικά, η Sierra έχει βάλει στο πάνω μέρος της οθόνης μια πολύ μικρή μπάρα, η οποία δείχνει από αριστερά προς τα δεξιά το Health, το Stamina και το Mama σου (Status bar). Αν το Health γίνει φωτεινό

ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΕΣ ΣΚΗΝΕΣ ΜΑΧΗΣ



πράσινο, τότε έχεις δηλητηριαστεί και πρέπει να πιεις αμέσως κάποιο αντίδοτο. Πηγαίνοντας τον κέρσορα στο πάνω μέρος της οθόνης, εμφανίζεται η menu-icon bar.

Αυτή περιέχει τα icons που είδαμε και στο Trial by Fire. Από αριστερά προς τα δεξιά έχουμε τα: WALK, LOOK, USE, TALK, SPECIAL ACTIONS, SPELLS, ITEM FOR ACTION, INVENTORY, CONTROL PANEL. Στο SPECIAL ACTIONS υπάρχουν τα RUN /ESCAPE, STEALTH (για τον κλέφτη), SLEEP/REST, SKILLS και TIME. Το SKILLS δείχνει την οθόνη με τα χαρακτηριστικά σου και τους πόντους/σκορ που έχεις.

Το τελευταίο έχει μια φοβερή ιδιομορφία: το ανώτατο σκορ που μπορείς να κάνεις είναι 500. Κάθε χαρακτήρας όμως επιμέρους μπορεί να μαζέψει, αν τους καταγράψεις, περισσότερους από 500 πόντους!!!

Γιατί το έκαναν αυτό; Για να επιτρέψουν στο χρήστη, ακόμη και αν χάσει κάποιους λίγους πόντους, να μπορεί να κάνει φουλ σκορ!!! Η μεγαλύτερη καινοτομία της περιπέτειας είναι η Auto-Combat ρουτίνα που περιέχει. Κατ' αρχάς, στο Control Panel ρυθμίζεις εάν θέλεις arcade δράση ή όχι.

Κάνοντας κλικ στο strategy, το πρόγραμμα αναλαμβάνει τον έλεγχο του χαρακτήρα και πολεμά αυτό για σένα, όχι όμως γενικά και αόριστα (δηλαδή δεν θα νικάς πάντα), αλλά θα στηριχτεί στα χαρακτηριστικά και στον οπλισμό που έχεις!!!

Εκπληκτική δυνατότητα-επιλογή, που όμοιά της δεν υπάρχει μέχρι τώρα σε κανένα άλλο παιχνίδι. Ετσι, μπορούν όσοι διαμαρτύρονται για την arcade δράση, και για το ότι δεν τα καταφέρνουν, να την ξεπεράσουν τελείως. Για να αλλάξεις από Arcade σε Strategy Mode, κάνε κλικ στο "S" icon ή πάτα το F1. Για να γυρίσεις στην Arcade δράση, πατάς το δεξί πλήκτρο του mouse ή ξαναπατάς F1. Οταν είσαι στο Strategy Mode, πατώντας το αριστερό πλήκτρο του mouse ή το Space Bar, εμφανίζεις το strategy control panel με τις επιλογές: Aggressiveness, Magic Use, Defense και Special Attack. Σημειώστε ότι αυτό λειτουργεί και ως Pause, όταν βρίσκεστε στη μάχη. Ο χειρισμός του απαιτεί μια μικρή εξοικείωση από το χρήστη, γενικά όμως είναι πολύ εύκολος.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρά του είναι πειστική. Σε αυτό βοηθά κυρίως το πολύ καλοδουλεμένο σενάριο της περιπέτειας αλλά και τα γραφικά, η δράση και η μουσική.

Ολα μαζί πάντως δημιουργούν ένα μοναδικό σύνολο, που θα καθηλώσει από την πρώτη στιγμή το χρήστη. Στον "εθισμό"

παίρνει σχεδόν άριστα. Φυσικά, πρέπει να το δείτε και με τους 3 χαρακτήρες - αυτή είναι εξάλλου η μεγάλη καινοτομία της σειράς αυτής. Μπορείτε να το παίξετε και ως Palladin, αλλά μόνο αν κάνετε μεταφορά χαρακτήρα από κάποιο προηγούμενο της σειράς.

Η δράση του, άρα και οι γρίφοι του, είναι πολύ πλούσια. Διακρίνονται κυρίως σε τρεις κατηγορίες. Σε γρίφους που λύνονται μόνο αν έχεις ανεβάσει τα χαρακτηριστικά σου από ένα επίπεδο και άνω, δηλαδή ίσως οι κλασικότεροι γρίφοι των RPGs (και η βασική διαφορά με αυτούς των adventure games).

Ακολουθούν οι "κλασικοί" γρίφοι των adventures, δηλαδή αυτοί που βασίζονται στη συλλογή πληροφοριών, τη χρήση κάποιων αντικειμένων στο χώρο ή και ακόμη μεταξύ τους μέσα στο inventory σου. Τέλος, η περιπέτεια έχει μια σειρά από τους λεγόμενους "brain teaser" γρίφους, ή αλλιώς σπαζοκεφαλιές.

Αυτές έχουν ένα ειδικό μίνι-interface. Κάνοντας κλικ στο "?", παίρνεις μέχρι και 4 hints για το συγκεκριμένο γρίφο. Κάνοντας για 5η φορά κλικ στο "?", το πρόγραμμα λύνει το γρίφο μόνο του, αλλά φυσικά δεν παίρνεις κανένα puzzle point.



Το εργαστήριο του Dr Cranium.

Ας δούμε όμως, στο λίγο χώρο που απομένει, μερικούς γρίφους. Ξεκινώντας, κάνε κλικ τον HAND κέρσορα στα διάφορα πτώματα μέχρι να βρεις τα: dagger, flint και coins. Πάρε από το Skeleton Alfare ένα δαδί και άναψέ το στο inventory σου με το flint. Πήγαινε στο πάνω μέρος της οθόνης. Στη νέα οθόνη, ως Fighter/Palladin πάρε τα Sword και Shield. Νίκησε τα Badders. Ως Thief βρες τις Thief Mark. Ως Magic User βρες και πάρε το cloth. Βγες νότια από την οθόνη. Στην επόμενη με το pit ως Fighter/Palladin κάνε κλικ τον HAND κέρσορα στο σχοινί και διάλεξε το "Gross Hand-Over-Hand". Ως Thief κάνε το ίδιο, αλλά διάλεξε το "Walk the Tightrope". Ως Magic User κάνε κλικ το cloth, που βρήκες προηγουμένως, πάνω σου και κάνε cast το "Levitate" spell. Στη νέα οθόνη πάρε το Dark One Sign από το δεξί μέρος της αψίδας. Φύγε όλο αριστερά. Το ίδιο και στη νέα οθόνη (βάλτοι). Εδώ φύγε βόρεια και πήγαινε όλο βόρεια ώσπου να μην μπορείς άλλο.

Πήγαινε μια οθόνη δεξιά στο δάσος και βόρεια στην πύλη της πόλης. Εδώ φυσικά το πρώτο μέρος που πρέπει να επισκεφθείς είναι το πανδοχείο. Το Quest for Glory 4 αξίζει σίγουρα τα λεφτά του.

Η σχέση κόστος πληρωμής/απόδοση σε ψυχαγωγία είναι εξαιρετικά υψηλή, μια και θα σας κρατήσει συντροφιά για τουλάχιστον 15 ημέρες. Ενα πραγματικό διαμάντι. ■







Οι γρίφοι - σπαζοκεφαλιές που πρέπει να λύσεις για να δεις τον Dr Cranium.

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

- Μίνιμουμ 386
- 4MB
- Σκληρό δίσκο, στον οποίο καταλαμβάνει περίπου 14.4 MB χωρίς τα saves.
- Υποστηρίζει γραφικά VGA 320x200
- Το πακέτο που είδαμε περιείχε 9 δισκέτες των 1.44 και το εισάγει η Plotline ΕΠΕ.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Το πιο ολοκληρωμένο σενάριο της σειράς. Πανέμορφα γραφικά, πλούσια δράση. Από πολλούς θεωρείται η καλύτερη σειρά της Sierra. Προμηθευτείτε το οπωσδήποτε.

ΓΡΑΦΙΚΑ	94
ΔΡΑΣΗ	92
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	90
ΣΕΝΑΡΙΟ	94
ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ	90

90%

ADVENTURE REVIEW

ΤΑΞΙΔΙ ΣΤΟ ΜΑΓΙΚΟ ΚΟΣΜΟ ΤΗΣ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑΣ

COMPANIONS OF XANTH™

Μέσα στο πακέτο της περιπέτειας υπάρχει και το πρωτότυπο βιβλίο του Piers Anthony, ένα βιβλίο 340 σελίδων. Αξίζει πραγματικά να διαβάσετε το βιβλίο αυτό, μια και είναι ίσως το καλύτερο δείγμα της μοναδικής θέσης που κατέχει ο συγγραφέας στο χώρο του φανταστικού διηγήματος. Οπωσδήποτε αξίζουν συγχαρητήρια στη Legend για την απόφασή της να συμπεριλάβει μέσα στο πακέτο της περιπέτειας και το πρωτότυπο βιβλίο.

Διαβάστε το, όχι επειδή από το διάβασμα δεν έπαθε κανείς ποτέ τίποτα, αλλά επειδή είναι σίγουρο ότι θα ανοίξει νέους ορίζοντες στη φαντασία σας, όσο πλούσια και αν είναι αυτή.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Το βιβλίο, συνεπώς και το παιχνίδι, στηρίζεται σε δύο πολύ έξυπνες ιδέες. Ξεκινάς αποδεχόμενος μια πρόκληση να παίξεις το computer game "Companions of Xanth". Αν και το στοίχημα-πρόκληση κάθε άλλο παρά φεμινιστικό είναι, το δέχτηκες περισσότερο από παρόρμηση. Εσύ που ποτέ δεν συμπάθησες τα computer games, βρίσκεσαι μπροστά στην οθόνη ενός υπολογιστή να κοιτάς έκπληκτος μια φιγούρα, η οποία ξεπηδά μέσα από την οθόνη και σε καλεί να την ακολουθήσεις στο μαγικό-φανταστικό κόσμο του Xanth. Θα μπεις στο νέο αυτό κόσμο, από την οθόνη του υπολογιστή σου! (Απ' ό,τι ξέρω είναι το πρώτο adventure που πραγματεύεται μια τέτοια ιδέα.) Αυτό που δεν ξέρεις είναι ότι οι κινήσεις σου μέχρι τώρα δεν ήταν τυχαίες. Εχεις επιλεχθεί από δύο demos ως ένας από τους δύο Mundane (έτσι αποκαλούν τα demons αυτά τους γήινους), οι οποίοι θα συναγωνιστούν για το ποιος θα κερδίσει το βραβείο. Ο νικητής θα αποκτήσει τον έλεγχο του Xanth. Στον αγώνα σας αυτόν θα έχετε από ένα συνοδό, μια και οι γήινοι είμαστε άσχετοι με τον κόσμο της μαγείας. Οι συνοδοί σας έχουν ειδικές δυνάμεις, ακριβώς για να μπορέσουν να αντιμετωπίσουν τις διάφορες δυσκολίες και τα στοιχεία-τέρατα του Xanth. Το χιούμορ είναι διάχυτο στην περιπέτεια - όπως εξάλλου συμβαίνει σχεδόν σε όλες τις παραγωγές της Legend - και στον τομέα αυτόν φαίνεται ότι η εταιρία διεκδικεί τα πρωτεία από την άλλη μεγάλη του είδους, τη LucasArts. Δεν είναι τυχαίο ότι ο ειδικός αμερικανικός Τύπος εξήρε τις πανέξυπνες σενα-

Οσοι έλκονται από τον κόσμο του φανταστικού, ξέρουν καλά τι σημαίνει Piers Anthony. Συγγραφέας, που έχει κατορθώσει να δημοσιεύσει 20 βιβλία και δεκάδες νουβέλες με εκατομμύρια αναγνώστες, έγραψε το 1993 το τελευταίο του βιβλίο, το "Demon Don't Dream", το οποίο απέσπασε διθυραμβικές κριτικές από την ειδική στήλη των New York Times. Αυτό ακριβώς μετέτρεψε σε adventure η Legend.

• του Αντρέα Τσουρινάκη



Το φινάλε.



Ο μόνος αποτελεσματικός τρόπος για να "πάρεις" το βραβείο.

ριακές του ιδέες και το εκπληκτικό χιούμορ που διαπερνά τα πάντα. Από τα γραφικά έως το σενάριο, τη δράση, τους γρίφους μέχρι και τα credits.

ΕΤΑΙΡΙΑ
Legend
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
IBM και συμβατοί
ΤΥΠΟΣ
3-D graphic adventure with animation
ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
Μεσαίο/Ανώτερο

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Η Legend έκανε το μεγάλο άλμα και εισήλθε και αυτή στο χώρο των full-screen graphics adventures. Τα γραφικά του είναι ζωγραφιστά και το κυριότερο είναι ότι κατορθώνουν να αναδείξουν πολύ όμορφα την ατμόσφαιρα του φανταστικού κόσμου του Xanth. Δεν μπορώ να ξέρω αν το βήμα αυτό της Legend θα είναι μόνιμο ή επιλέχτηκε δοκιμαστικά για το adventure αυτό. Οσο και αν προσωπικά προτιμώ τα text-graphic adventures, δεν μπορώ να μη δεχτώ ότι αυτή είναι η κυρίαρχη τάση στον τομέα αυτόν. Φυσικά, τη Legend την ενδιαφέρει να πουλήσει όσο μπορεί περισσότερο και, κυρίως, να μην αποκοπεί από το κυρίαρχο αυτό ρεύμα. Τουλάχιστον ,τα λάθη της Infocom δείχνουν ότι τα έχουν διδαχτεί καλά και έχουν βγάλει τα συμπεράσματά τους. Η μουσική του είναι αρκετά καλή, χωρίς όμως να υπάρχει σε αυτήν κάτι το ξεχωριστό, όπως είχαν αρκετά adventures τον τελευταίο καιρό, ιδιαίτερα στον τομέα των ειδικών εφέ.

Εκεί όπου το Companions of Xanth παίρνει άριστα είναι στο χειρισμό του (!). Το κυρίως παράθυρο των γραφικών και της δράσης καταλαμβάνει περίπου τα 4/7 της οθόνης, κεντραρισμένα στην πάνω δεξιά γωνία της. Αριστερά υπάρχουν οι έτοιμες εντολές TAKE, PUT, LOOK AT, OPEN, CLOSE, TALK TO και LOOK. Κάτω από το κυρίως παράθυρο των γραφικών υπάρχει ένας χώρος, στον οποίο εμφανίζονται τα κείμενα. Ακριβώς κάτω από αυτά υπάρχουν τα αντικείμενα του inventory, τα οποία εμφανίζονται με τις γραφικές τους παραστάσεις. Αν τα κείμενα είναι πολύ μεγάλα, τότε αυτά καλύπτουν και το χώρο του inventory. Στην αριστερή πλευρά του inventory εμφανίζονται τα πρόσωπα των συνοδών σου. Οταν θέλεις να τους μιλήσεις, κάνεις κλικ σε αυτά. Τέλος, στην κάτω δεξιά γωνία υπάρχει η πυξίδα κίνησης, το Control Panel (με τις επιλογές SAVE/ RESTORE/ QUIT/SCORE/RESTART/τη ρύθμιση της μουσικής /και ένα πρωτότυπο HELP, το οποίο εξηγεί κυρίως το χειρισμό της περιπέτειας), οι εντολές WAIT και UNDO (παίρνει μια κίνηση πίσω), καθώς και το Automap. Η κίνηση γίνεται και μέσω των arrow keys ή του αριθμητικού πληκτρολογίου. Οι έτοιμες εντολές με τα: CLOSE το C, TAKE το T, LOOK το L, OPEN το O, PUT το P, TALK το T. Το WAIT με το F1, Automap με το F3, το UNDO με το F4, τα SAVE/RESTORE με τα F5/F6, το F2 το Control Panel, ενώ το F7 απενεργοποιεί το animation (είναι χρήσιμο, αν κάποιος έχει αργό υπολογιστή). Τέλος, σημειώστε ότι "προγραμματίζει" το δεξί πλήκτρο του mouse, πατώντας το δεξί πλήκτρο πάνω σε ένα ρήμα. Τώρα, όποτε κάνετε δεξί κλικ, θα εμφανίζεται το ρήμα αυτό. Το πιο σημαντικό στοιχείο στο νέο user-interface της Legend είναι ο "αυτόματος" χειρισμός των διάφορων αντικειμένων



Δείγμα από τα digitized sequences της περιπέτειας.



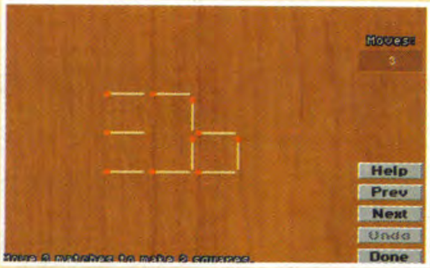
Φυσικά τον υπερ-υπολογιστή θα τον εξοντώσεις με ένα virus!!



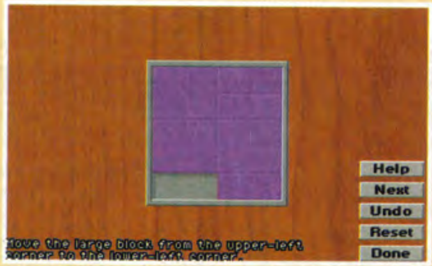
Δείγμα των λογοπαίγνιων. Το ajar γίνεται "a jar".

ADVENTURE REVIEW

ΤΑ 3 ΠΑΖΛ-ΤΕΣΤ ΛΟΓΙΚΗΣ







που κάνει. Κάνοντας κλικ σε ένα αντικείμενο, εμφανίζονται αυτόματα τα επιπλέον ρήματα που χρειάζονται για το εν λόγω αντικείμενο, ενώ κάνοντας διπλό κλικ στα 9/10 των περιπτώσεων, ενεργοποιεί αυτόματα τη σωστή εντολή!! Αυτό είναι εξαιρετικό, αφού κάνει τα πάντα πάρα πολύ εύκολα. Εδώ είναι που το Companions of Xanth δείχνει την ανωτερότητά του. Αν και έχει το πιο απλό σύστημα χειρισμού που έχει εμφανιστεί μέχρι τώρα, είναι πολύ δύσκολο στη λύση του γιατί έχει πολύ έξυπνους και δύσκολους γρίφους.

Σημειώστε εδώ ότι το Automap είναι εξαιρετικής ποιότητας, με ιδιόμορφες γραφικές απεικονίσεις, και η κίνηση γίνεται και μέσω αυτού, αλλά οθόνη-οθόνη, δηλαδή δεν μπορείς να περάσεις πολλές οθόνες ταυτόχρονα.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρά του είναι εκπληκτική από κάθε άποψη και φυσικά αυτό οφείλεται κυρίως στο σενάριο της περιπέτειας. Η δράση του είναι πλούσια και συνίσταται στο να ολοκληρώσεις μία σειρά βασικών αποστολών. Φυσικά, κάθε κύρια αποστολή βασίζεται σε αρκετές δευτερεύουσες. Ακολουθεί την κλασική δομή των παλιών text adventures!



Εδώ πρέπει να φτιάξεις έναν "καταπέλτη" για να κτυπήσεις τον κουβά στην επόμενη οθόνη

Το στοιχείο που εμπλουτίζει καθοριστικά τη δράση της περιπέτειας είναι οι πάμπολλοι γρίφοι, οι οποίοι στηρίζονται σε λογοπαίγνια-ιδιωματισμούς! (Το βιβλίο σε αυτόν τον τομέα κάνει πραγματική θραύση.)

Ας δούμε μερικά τέτοια λογοπαίγνια. Σε ένα maze συναντάς μια πόρτα: "door ajar" που σημαίνει μισάνοιχτη. Χρειάζεσαι ένα δοχείο, αλλά πού να το βρεις. Παραφράζοντας το ajar, έχεις το "a jar"!!!

Ετσι με την εντολή TAKE DOOR (!!), θα βρεις το jar που χρειάζεσαι. Αντίστοιχα, προς το τέλος θα σου πει ένας "χαρακτήρας" τα εξής: "For one to gain final entrance to the castle he must only listen to me".

Λίγο αργότερα βρίσκεις μερικούς διακόπτες. Τι να κάνεις, αφού δεν έχεις κανένα hint; Και όμως! Ηχητικά το "For one to..." μας δίνει και το "four, one, two", δηλαδή 4, 1, 2. Με αυτή τη σειρά κατεβάζεις τους διακόπτες!!!

Η περιπέτεια περιλαμβάνει και άλλους πολλούς πρωτότυπους γρίφους, παιχνίδια με σπίρτα, tangrams κ.λπ. Είναι πραγματική απόλαυση.



Ναι, μία πόρτα στη μέση τού πουθενά. Στα adventures όλα επιτρέπονται.



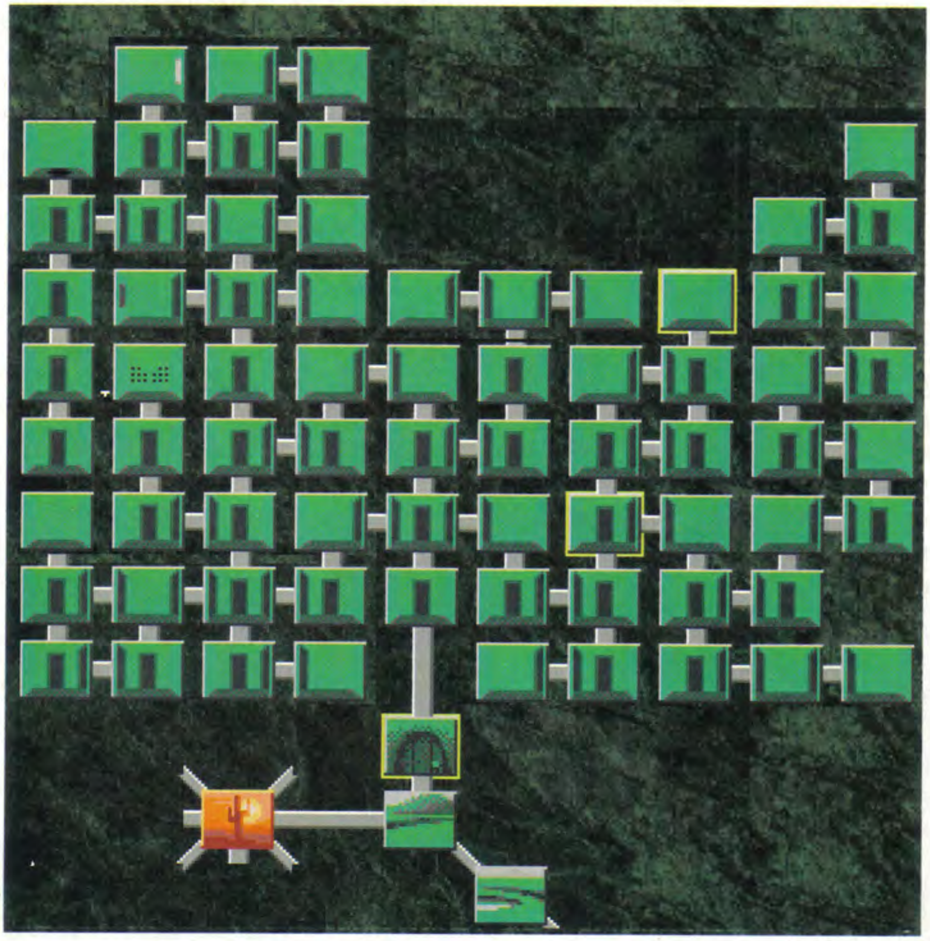
Δείγμα απεικόνισης οθονών στο Automap.

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Ξεκινώντας TAKE ENVELOPE, OPEN ENVELOPE, READ LETTER (+5), LOOK AT BRACELET, LOOK AT ENVELOPE, LOOK AT POST-IT (πάνω στην οθόνη του υπολογιστή), TAKE POST-IT, FLIP THE POWER SWITCH (στο πλάι του υπολογιστή), NW, PUSH THE SWITCH (δίπλα στην πόρτα), WEST, TAKE TEABAG (από το τραπέζι), OPEN ICEBOX, το τηλέφωνο κτυπά, TAKE SANDWICH, TAKE MUSTARD, TAKE THE PHONE. Προσεκτικά απάντησε τις: 3, 1, 2, 2, 2, 2 (+15/20). Τώρα CLOSE ICEBOX και EAST, WAIT. Κτυπά το κουδούνι. OPEN DOOR. Σου έφεραν το πακέτο. TAKE PACKAGE (+2/22), CLOSE THE DOOR, LOOK AT THE PACKAGE, OPEN PACKAGE, βρίσκεις το "Companions of Xanth", OPEN GAME, WEAR GLASSES, READ CARD, FILL OUT CARD, READ MANUAL, SE, PUT THE DISKETTE IN THE FLOPPY DRIVE (κάνεις κλικ στη δισκέτα, μετά στο drive και η εντολή σχηματίζεται μόνη της!), CLOSE FLOPPY DRIVE (+9/31), LOOK AT SCREEN, TALK TO TINY MAN. Πες τις: 2, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 2, 1, 1, 1, 3, 1, 1, 2, 3, 4, 5, 5, 6, 5, 4, 1, 4.

Τώρα διάλεξε την τρίτη από αριστερά όπως κοιτάς την οθόνη και το κυρίως adventure ξεκινά. Στη σπηλιά με τις πολλές πόρτες TALK TO NADA (η συνοδός σου), WAIT μέχρι να δεις το μήνυμα: "she shifts her search back to the second door". OPEN SECOND DOOR (από τα αριστερά όπως κοιτάς. Αν ξανακάνεις WAIT, θα ανοίξει μόνη της, NORTH. Βλέποντας το animation, πες στη Nada τις: 3, 3 (+9/40). Επιτέλους, βρίσκεσαι στον κόσμο του Xanth. NE, LOOK AT LOG JAM, PICK BUTTERCUPS (+5/45), TAKE RED FRUIT, EAST, LOOK AT SPRING. Αφού δεις το animation, απάντησε στη Nada τις: 1, 1, 1. Πήγαινε SE, TAKE ROCK, TALK TO HEADMAN. Πες τις: 2, 1, 2, 1, 1, 1, 1, 3, 1, 1, 3. Παίρνεις το key (+5/50). Τώρα UNLOCK GATE WITH KEY, OPEN GATE, NORTH, TAKE SAIL CLOTH, LOOK AT ROPE, TALK TO NADA. Πες τις: 3, 2, 1, 1.

Σου φέρνει το σχοινί (+8/58), NE (βλέπεις δύο smoke), SW, SOUTH, TAKE LAMP COVER (στο φανοστάτη) (+1/59), TAKE LAMP COVER (και την άλλη) (+1/60), NW, WEST, PRY THE LOG WITH THE ANCHOR (κάνε κλικ πρώτα στην άγκυρα στο inventory σου και μετά στο ξύλο) (+10/70). Παίρνεις το log. Τώρα πήγαινε EAST, SE, EAST, NE, TAKE PAIL. Ως διά μαγείας απομακρύνεσαι. Η συνέχεια στην οθόνη σας. ■



Το σύστημα των λαβύρινθων.

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ



Τρέχει και σε 286.



580 K της βασικής μνήμης ελεύθερα.



Απαιτεί οπωσδήποτε σκληρό δίσκο, στον οποίο καταλαμβάνει 7.3 MB μαζί με τα Saves.



Υποστηρίζει γραφικά VGA στην ανάλυση 320x200.



Το πακέτο που είδαμε περιείχε 4 δισκέτες των 1.44 και το εισάγει η Plotline ΕΠΕ.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Το πρώτο adventure της Legend με full-screen γραφικά και με ένα εξαιρετικά εύχρηστο user-interface. Εκπληκτικό σενάριο, ενώ οι γρίφοι του στηρίζονται σε μια σειρά απίθανων λογοπαιγνίων.

ΓΡΑΦΙΚΑ	88
ΧΙΟΥΜΟΡ	96
ΜΟΥΣΙΚΗ	88
ΣΕΝΑΡΙΟ	94
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	94

90%

GABRIEL KNIGHT
Η έκδοση για CD

Το Gabriel Knight το παρουσιάσαμε αναλυτικά στο προηγούμενο τεύχος του PC GAMES. Η έκδοση σε CD, όμως, παρουσιάζει ορισμένες σημαντικές ιδιομορφίες και για το λόγο αυτό υπάρχει η δισέλιδη αυτή ξεχωριστή παρουσίαση. Ακούγοντας για πρώτη φορά τη μουσική της εισαγωγής, μένεις άφωνος από τα φοβερά ακούσματα. Πρόκειται για μια παραγωγή εκπληκτικού επιπέδου. Ειλικρινά πιστεύω ότι όλοι οι κάτοχοι CD πρέπει να το έχουν στη συλλογή τους.

• του Αργύρη Γιαγιά

Η έκδοση σε CD δίνει τη δυνατότητα στο χρήστη για τρία διαφορετικά INSTALL. Το πρώτο είναι σε DOS και γραφικά 320x200 VGA. Το δεύτερο είναι πάλι σε DOS, αλλά με γραφικά 640x480 SVGA και προϋποθέτει την ύπαρξη VESA driver. Το τρίτο είναι σε περιβάλλον WINDOWS και είναι, φυσικά, σε ανάλυση 640x480. Ας δούμε, όμως, τις βασικές διαφορές των εκδόσεων.

Αυτή που είναι για απλό περιβάλλον DOS δεν έχει καμιά ουσιαστική διαφορά στα γραφικά από την αντίστοιχη έκδοση με τις δισκέτες, εκτός από μερικές επιμέρους οθόνες, όπως αυτή με τη "μάσκα-τίτλο" της εισαγωγής.

Η κολοσσιαία διαφορά έγκειται στη μουσική και το φοβερό speach, και, για πρώτη φορά ίσως σε adventure, καλύπτει όλες τις πλευρές της περιπέτειας. Η μουσική είναι εκπληκτική. Τρομερά ροκ κομμάτια διανθίζουν την περιπέτεια. Μην ξεχνάτε ότι της μουσικής έχει επιμεληθεί ο περιβόητος Robert Holmes. Τα διάφορα ηχητικά εφέ είναι πάρα πολύ καλά, ενώ το speach είναι κατά τη γνώμη μου αντιφατικό. Τι εννοώ με αυτό; Των ομιλιών των χαρακτήρων έχουν επιμεληθεί γνωστοί ηθοποιοί του Χόλιγουντ. Ακόμη πιο πολύ, με την επιλογή NARRATOR VOICE έχεις ομιλία ενός αφηγητή για οτιδήποτε κάνεις - από ένα απλό LOOK μέχρι ένα περίπλοκο OPERATE. Οπου υπάρχει text θα το ακούς και με ομιλία. Εντυπωσιακότατο! Για πρώτη, δε, φορά από όσο ξέρω, υπάρχει σε CD η δυνατότητα να ακούς τις ομιλίες, να τις βλέπεις σε κείμενο ή, το καλύτερο από όλα, και να τις ακούς και να τις βλέπεις ταυτόχρονα. Και μόνο για αυτό θα άξιζε να πάρει άριστα, γιατί επιτέλους κατάλαβαν ότι και την καλύτερη ομιλία κάποιοι μπορεί να μη την καταλάβουν. Η διαφωνία μου έγκειται στο ότι ορισμένες φωνές δεν ταιριάζουν απόλυτα με την προσωπικότητα μερικών χαρακτήρων. Τουλάχιστον αυτό νομίζω, και πρέπει να πω ότι τις δύο πρώτες φορές με ενόχλησε. Μετά, φυσικά, το συνηθίζει κανείς. Ετσι, θεωρώ αρνητική τη φωνή του Gabriel, που είναι μάλλον φωνή για ένα 40άρη, ενώ μου άρεσε πάρα πολύ η φωνή του Dr. John. Αυτή είναι και η μοναδική μου ένσταση στην κατά τα άλλα εκπληκτική δουλειά που έχει γίνει στο τομέα του ήχου γενικά.

Η έκδοση για DOS με VESA driver και αυτή των Windows είναι ακριβώς η ίδια με δύο εξαιρέσεις. Στα Windows, ο κέρσορας είναι ασπρόμαυρος μια





ADVENTURE
REVIEW

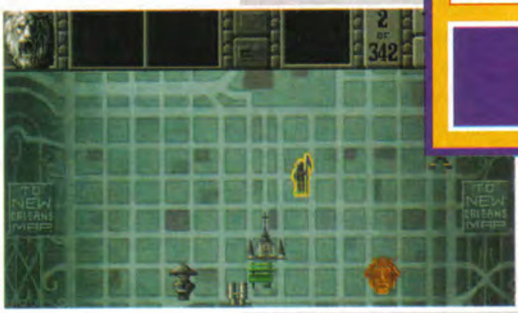
ΤΑΞΙΔΙ ΣΤΟ ΜΑΓΙΚΟ ΚΟΣΜΟ ΤΗΣ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑΣ



ΕΤΑΙΡΙΑ
Sierra
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
IBM και συμβατοί
ΤΥΠΟΣ
3-D graphics animated adventure
ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
Μέση/Ανωτέρα



και τα Windows, όπως είναι γνωστό, δεν υποστηρίζουν έγχρωμο κέρσορα για το mouse!!! Τα γραφικά είναι εν μέρει ξανασχεδιασμένα. Το βασικό background κάθε εικόνας είναι ίδιο με αυτό των γραφικών για VGA 320x200. Ο,τι είναι ακίνητο, αλλά και οι διάφοροι χαρακτήρες, είναι ίδιο και στις τρεις εκδόσεις. Αυτά που αλλάζουν στις αναλύσεις 640x480 (VESA και WINDOWS) είναι η εισαγωγή, ο χάρτης της περιοχής, τα διάφορα sequenses και, φυσικά, όλα τα αντικείμενα που μετακινούνται. Ολα τα παραπάνω έχουν ξανασχεδιαστεί στην ανάλυση 640x 480. Υπάρχει, δηλαδή, ένα παράξενο μείγμα γραφικών. Από αυτή την πλευρά, το DARK SEED εξακολουθεί να διατηρεί τα πρωτεία ως το μοναδικό adventure που είναι σχεδιασμένο εξ ολοκλήρου σε ανάλυση 640x480. Η έκδοση για CD είναι πολύ απαιτητική, όσον αφορά στο HARDWARE. Για το DOS θέλει 386 με 4 MB RAM, και φυσικά CD. Σημειώστε εδώ ότι όσοι έχετε 8 MB RAM δεν θα έχετε κανένα πρόβλημα, όσοι όμως έχετε μόνο(!) 4 MB πρέπει να αφαιρέσετε το SMARTDRV.EXE από το autoexec.bat, ενώ ταυτόχρονα πρέπει να παρέμβετε στο resource.cfg αρχείο του παιχνιδιού με έναν editor, και το minmemory = 2M να το κάνετε 1M, αλλιώς δεν θα τρέξει. Για τα Windows, η εταιρία συνιστά την ύπαρξη ενός 486! Το εκπληκτικό στην έκδοση των WINDOWS είναι ότι η εταιρία εγκαθιστά ένα ακόμη πρόγραμμα, το "Making of Gabriel Knight", το οποίο δείχνει μέσω βίντεο που κρατά περίπου 22' λεπτά της ώρας(!), το πώς φτιάχτηκε σε γενικές γραμμές η περιπέτεια, και τους βασικούς συντελεστές της. Ακόμη πιο σημαντικό είναι ότι τώρα πια μπορείς να τρέχεις μέσα από τα Windows, αυτόνομα, όλα τα AVI αρχεία που υπάρχουν στο CD και έτσι να δεις όλα τα sequences της περιπέτειας!!



ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Περιέχει εκπληκτική μουσική και speech από κορυφαίους ηθοποιούς του Χόλιγουντ. Είναι το πρώτο adventure που κυκλοφορεί με καθαρά Χολιγουντιανές προδιαγραφές.

ΓΡΑΦΙΚΑ	92
ΜΟΥΣΙΚΗ	98
ΣΕΝΑΡΙΟ	94
ΔΡΑΣΗ	92
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	94

86%

Πραγματικά απίστευτη δουλειά. Θεωρώ το GABRIEL KNIGHT σε CD ως μία από τις δύο-τρεις κορυφαίες παραγωγές που έχω δει ως τώρα. Είναι ένα πραγματικό αριστούργημα. Φοβερή μουσική, εκπληκτικά εφέ, δύσκολοι γρίφοι, ανεπανάληπτα sequences (ειδικά αυτό με το δράκο-όνειρο), ομιλία που καλύπτει όλη την περιπέτεια, βίντεο που βλέπεις το πώς φτιάχτηκε, αλλά και όλα τα sequences και πολλά άλλα ακόμη. Ενα αληθινό διαμάντι. Αξίζουν πραγματικά συγχαρητήρια στη Sierra για την παραγωγή αυτή. ■



ADVENTURE
SOS * SOS * SOS

Ο Ad Avis ήταν ανέκαθεν ένας μεγαλομανής που ήθελε να κυβερνήσει τον κόσμο. Ηταν μισογύνης και πίστευε ότι οι γυναίκες έπρεπε να υπάρχουν μόνο για να γεμίζουν τα χαρέμια. Μπήκε στο Wirard's Institute of Technocery (WIT) και κατάφερε να γίνει ένας αξιοσέβαστος μάγος, αλλά δεν του έφτανε αυτό. Αναζητούσε συνέχεια περισσότερη γνώση και δύναμη. Ετσι, κατέληξε στο μεγάλο νεκρομάντη Dark Master, για να μάθει άγνωστα spells και μαύρη μαγεία. Δυστυχώς για αυτόν, αυτό που δεν γνώριζε ήταν το γεγονός πως ο Dark Master ήταν γυναίκα!!

• του Αντρέα Τσουρινάκη

Ας περάσουμε όμως στα γράμματά σας.

KING'S QUEST 3: Ο ΜΙΧΑΛΗΣ ΠΑΠΟΥΛΑΚΟΣ από την Αθήνα, ρωτά τι κάνει αφού πάρει από το σπίτι των αρκούδων το Thimple. Κατ' αρχάς, από το αρκουδό-σπιτο, στο τραπέζι, GET PORRIDGE, το πιο νότιο. Αν δεν είσαι εκεί, random, μπαινόβγαινε στο σπίτι, μέχρι να δεις τα πιάτα. Προτού κατέβεις για πρώτη φορά από το σπίτι του μάγου, πρέπει να έχεις πάρει τα: bowl, knife, spoon, bread, fruit, mutton (από την κουζίνα), cup (τραπεζαρία), mirror, brass key, map, rose essense (κρεβατοκάμαρα μάγου), fly (από τη σοφίτα-τηλεσκόπιο), fish bone, juice, mandrake, saffron, spittle, toadstool (εργαστήριο μάγου), feather (από τις κότες στο κοτέτσι). Κάτω στην πεδιάδα, την πρώτη φορά που κατεβαίνεις, πήγαινε μια οθόνη αριστερά, αποφεύγοντας τους ληστές, και EXAMINE GROUND. Βλέπεις μερικά acorns που τα παίρνεις όταν έχουν ξεραθεί (GET ACORNS). Ετοίμασε την εντολή SHOW MIRROR TO MEDUSA (την τυπώνεις, χωρίς όμως να πατήσεις το return/enter) και πήγαινε άλλη μια οθόνη αριστερά. Αμέσως μόλις η Medusa σε πλησιάσει, πάτα το πλήκτρο return-enter και τη μετατρέπεις σε βράχο. Από τη NW γωνία της οθόνης αυτής GET CACTUS. Πήγαινε δύο οθόνες νότια και EXAMINE GROUND, GET SNAKESKIN. Κάνε SAVE. Πήγαινε μια οθόνη δεξιά και άλλη μια δεξιά. Σε μια από αυτές τις δύο οθόνες (ή αρχικά με το που πρωτοκατεβαίνεις το μονοπάτι του βουνού) εμφανίζεται ένας αετός και ρίχνει ένα φτερό. Επειδή αυτό είναι τελείως random ξανακάνε restore μέχρι να βρεις το φτερό. Είναι σημαντικό να φύγεις από τις οθόνες αυτές έχοντας το φτερό του αετού (όταν το δεις GET FEATHER). Δύο οθόνες δεξιά από εκεί όπου βρίσκεις το snakeskin, στην όχθη του ποταμού, EXAMINE RIVER και GET MUD. Προχώρησε όλο δεξιά, μπες στο νερό της θάλασσας και, έχοντας το cup, GET WATER. Γύρνα στην παραλία. Προχώρησε δύο οθόνες βόρεια, ανέβα τη σκάλα και γύρνα αριστερά και νότια. Στο δέντρο EXAMINE TREE και GET MISTLETOE. Μια οθόνη αριστερά. Αν η μαμά-αρκούδα είναι στον κήπο, βγες και ξαναμπές στην οθόνη μέχρι να μην είναι κανείς εκεί και EXAMINE GARDEN, EXAMINE FLOWERS, GET DEW. Από το αρκουδόσπιτο, όταν δεν είναι κανείς, είπαμε στην αρχή τι παίρνεις (και πώς). Πήγαινε αριστερά και βόρεια. Πήγαινε στην οθόνη με τα acorns. Αν έχουν στεγνώσει GET ACORN και ανέβα ξανά το μονοπάτι για το σπίτι του μάγου. Ανέβα τις σκάλες και πήγαινε όλο δεξιά στην κρεβατοκάμαρά σου. Εδώ DROP ALL UNDER BED και GET FRUIT. Πήγαινε στην κουζίνα. Πρέπει να βρίσκεσαι εκεί προτού επιστρέψει ο μάγος. Εχεις, δηλαδή, 25' πραγματικού χρόνου για να κάνεις όλα τα παραπάνω πριν γυρίσει ο μάγος από το πρώτο του ταξίδι, αλλιώς χάνεις. Οταν εμφανιστεί και σου ζητήσει φαγητό GIVE FRUIT TO MANANNAN. Οταν τελειώσει, ανέβα και περίμενε μπροστά από την κρεβατοκάμαρά του. Θα έρθει και θα σου πει ότι πάει για ύπνο. Τώρα έχεις άλλα 25'. Γρήγορα στο δωμάτιο σου και GET ALL. Οταν δεις τη γάτα του GET CAT, μέχρι να την πιάσεις, και GET CAT HAIR. Τώρα κατέβα στο εργαστήριο και κάνε όσα μαγικά μπορείς, ειδικά τα FLYING LIKE AN EAGLE OR A FLY.





Από το φινάλε του Gabriel Knight.



ZAK Mc KRACKEN: Ο ΜΙΧΑΛΗΣ ΤΕΓΟΣ από τα Γρεβενά ρωτά τι πρέπει να σχεδιάσει στην πλάκα του αγάλματος στο Μεξικό για να πάρει το crystal

shard. Ζωγραφίζεις το σχέδιο που βλέπουν η Melissa ή η Leslie μέσα στο κτίριο που ανοίγουν τη Mars Door (στο οποίο πάνε με το τρενάκι), στη βάση του δεύτερου γιγαντιαίου αγάλματος όπως πηγαίνεις προς τα δεξιά. Αφού δεις το σχεδιάγραμμα αυτό, άλλαξε σε Zak και με το yellow crayon ζωγράφισε το σχέδιο αυτό. Ετσι παίρνεις αυτό το shard. Ρωτάει, επίσης, τι ζωγραφίζει στο πόδι της Σφίγγας στην Αίγυπτο. Μέσα στο κτίριο που αναφέρουμε πιο πριν (Mars Face), αφού λύσεις διάφορους γρίφους, φτάνεις στο generator room. Εδώ ενεργοποίησε τους διακόπτες. Αποκαθιστώντας τον αέρα, βγάλε το κράνος. Τώρα βρες το map room, μέσα στο ίδιο κτίριο, αλλά σε ένα άλλο δωμάτιο αυτού του maze (αν θυμάμαι καλά, από το generator room βγαίνεις στο διάδρομο). Μπαίνεις στην πρώτη πόρτα που συναντάς πηγαίνοντας προς τα αριστερά. Στο νέο αυτό διάδρομο προχώρησε στην τελείως αντίθετη άκρη και θα βρεθείς στο map room. Εδώ βλέπεις ένα σχεδιάγραμμα. Αλλαξε σε Zak και, πάλι με το yellow crayon, ζωγράφισέ το. Ετσι, θα ανοίξει μια μυστική πόρτα στη βάση της Σφίγγας. Τέλος, ρωτά πώς μπαίνει στο Stonehedge στο Λονδίνο: Δώσε στην Annie τα: scroll, flagpole, whiskey, wire cutters και τα δύο shards of crystal. Ως Annie, δώσε στο φρουρό (Sentry) το ουίσκι (whiskey). Τώρα, TURN OFF SWITCH και USE WIRE CUTTERS ON FENCE. Τώρα πια WALK TO STONEHEDGE. Εδώ βάλε και τα δύο shards of crystal στο altar stone. USE FRALGPOLE ON ALTAR STONE και READ SCROLL. Το yellow crystal σχηματίζεται. Πάρε το.

LANDS OF LORE: Ο ΠΑΤΡΙΑΡΧΕΑΣ ΠΑΡΙΣ, από την Αθήνα, ρωτά πώς νικάς τη Scotia στο φινάλε. Από το βασιλιά των βάλτων παίρνεις το Rudy of Truth. Οταν γιατρέψεις και ελευθερώσεις το βασιλιά Richard, σου δίνει ένα Shard of Truth. Βάλ' το στο inventory σου και κάνε κλικ το ένα πάνω στο άλλο. Αυτά τα δύο μαζί σχηματίζουν το Whole of Truth. Τώρα, αμέσως μόλις βρεις τη Scotia, κάνε κλικ το Whole of Truth πάνω της. Πρέπει να το κάνεις γρήγορα, προτού αυτή αλλάξει μορφή. Αν προλάβεις να το κάνεις κλικ (cast) πάνω της ενώ είναι ακόμη άνθρωπος, δεν θα μπορεί πια να αλλάξει σε κάποιο τέρας και ως άνθρωπο τη νικάς πολύ εύκολα. Αν όμως αλλάξει, γίνεται ανίκητη.

ΛΥΣΕΙΣ: Ο ΣΤΑΥΡΟΣ ΒΑΠΟΡΙΔΗΣ από την Αθήνα μας έστειλε τη λύση του SAM AND MAX HIT THE ROAD. Ο Σταύρος είναι ο πρώτος Ελληνας που το τελειώνει, από όσο μπορώ να ξέρω φυσικά. Ο ΧΡΗΣΤΟΣ ΓΚΑΤΖΙΔΗΣ από την Ορεστιάδα μας έστειλε τη λύση του POLICE QUEST 1, με σκορ 224/245. Χρήστο, στο PIXEL Οκτωβρίου 1991 (τεύχος 81) έχει δημοσιευτεί η λύση του με φουλ σκορ (και όχι μόνο), ενώ στο βιβλίο μου με τις λύσεις των adventurers που κυκλοφόρησε το Δεκέμβριο υπάρχει και η λύση του με φουλ σκορ στην έκδοση με το καινούριο user-interface και τα 256 χρώματα.

ECO QUEST 2: Ο ΚΩΣΤΑΣ ΚΟΡΔΑΣ από την Αθήνα ρωτά πού βρίσκει τους δύο κωδικούς που χρειάζεται για να ανοίξει το organizer και το χρηματοκιβώτιο του Slaughter. Ισως ο πιο "δύσκολος" γρίφος του παιχνιδιού. Αν παρατηρήσεις προσεχτικά την προβιά του τζάγκουαρ στο πάτωμα, θα δεις ότι κάτι δεν πάει καλά με την ουρά του. Τράβα την και θα βρεις τον κωδικό για το organizer. Σ' αυτό, τώρα πια, θα βρεις τον κωδικό για το χρηματοκιβώτιο.



Από το φινάλε του Gabriel Knight.

POLICE QUEST 3: Ο ΚΑΠΑΓΙΑΝΝΗΣ ΑΓΓΕΛΟΣ από τη Ρόδο ρωτά τι κάνεις για να μη σε σκοτώσει η Morales στο τέλος του παιχνιδιού. Την 4η μέρα βγάζεις ένα αντικλείδι των κλειδιών της στον Zak (όταν πάτε στο πάρκιν για να τηλεφωνήσει). Στο τέλος της 5ης μέρας ξεκλειδώνεις το συρτάρι της και βρίσκεις έναν κωδικό. Την 6η μέρα, όταν οι αστυνομικίνες έχουν τον έλεγχο, πας στο locker της και το ανοίγεις με τον κωδικό που έχεις βρει. Βλέπεις ότι έχει κλέψει κοκαΐνη. Κάνε κλικ το notebook σου στην κοκαΐνη. Στο κομπιούτερ θα δεις ότι κατέθεσε μόνο τα 4 από τα 5 πακέτα. Μίλησε στον αρχηγό σου. Του λες για τη Morales και σου λέει ότι θα την αναλάβουν οι εσωτερικές υποθέσεις. Αν τα 'χεις κάνει αυτά, στο τέλος ένας αστυνομικός θα τη σκοτώσει πριν σε πυροβολήσει. Αυτά προς το παρόν και ως τον άλλο μήνα καλό adventuring.

■





PRIVATEER

• του Αργύρη Γιαγιά

Επειδή η επιβίωση στο διάστημα είναι δύσκολη, το άρθρο που ακολουθεί θα σας διδάξει πολλά μυστικά για να αποφύγετε τις αναρίθμητες "μαύρες τρύπες" του Γαλαξία που ονομάζεται Privateer.

Το επιτυχημένο υπόβαθρο υπήρχε ήδη και λεγόταν Wing Commander. Αρκούσαν λίγα ακόμα στοιχεία για να γίνει μια ακόμα μεγάλη επιτυχία. Τα καλύτερα από αυτά υπήρχαν στο διαχρονικό elite. Ετσι, το Wing Commander, με πολλές δόσεις elite, έκανε την εμφάνισή του με το όνομα Privateer και ήδη έχει γνωρίσει μεγάλη ανταπόκριση από τους απανταχού space combat simulation's gamers. Περισσότερα στοιχεία θα βρείτε στο άρθρο "μονομαχίες" του περασμένου τεύχους, όπου παρουσιάστηκε παράλληλα με το Frontier Elite 2 και το Protostar. Επειδή, όμως, είναι ένα από τα παιχνίδια που μου άρεσε πάρα πολύ, αποφάσισα να μοιραστώ μαζί σας κάποια μυστικά και tips που αφορούν στο πρόγραμμα, τα οποία ανακάλυψα στο χρόνο ενασχόλησής μου με αυτό.

Κατ' αρχάς το παιχνίδι έχει ένα σημαντικό προτέρημα. Μπορεί κάποιος εύκολα να αρχίσει να εξοικειώνεται με αυτό, μια και στην ουσία πρόκειται για ένα Wing Commander παιχνίδι. Ετσι, όσοι έχουν προϋπηρεσία στα Wing Commander 1 και 2 δεν θα έχουν δυσκολίες με το Privateer. Τώρα όμως θα πρέπει να αφήσουν κατά μέρους τις μάχες, μια και το στοιχείο του εμπορίου είναι πολύ έντονο στο παιχνίδι. Ξεκινάτε με το Tarsus, ένα σχετικά καλό σκάφος με ικανοποιητικές δυνατότητες αποθήκευσης, καλές ασπίδες και περιθώρια για πολλές βελτιώσεις. Ξεκινάτε με 2000 credits που θα φανούν πολύ λίγα για τα πρώτα ταξίδια. Από άποψη εξοπλισμού το μόνο που μπορείτε να αγοράσετε είναι ένα ακόμα laser, αλλά αν τα καταφέρνετε στη μάχη και με ένα, κρατήστε τα χρήματα για το εμπόριο. Στην αποθήκη θα βρείτε Iron. Αν κοστίζει κάτω από 40 credits πάρτε όσο περισσότερο μπορείτε, αλλιώς πάρτε tungsten. Στη συνέχεια ρίξτε μια ματιά στις αποστολές του computer. Επιλέξτε όποιες αφορούν το Achilles ή το Helen. Αφού είστε ήδη στο Achilles μπορείτε να πληρωθείτε για την εξόντωση κάποιων πειρατών ή Retros, οι οποίοι έτσι και αλλιώς θα σας περιμένουν, και αφού πηγαίνετε στο Helen μπορείτε να κερδίσετε κάποια επιπλέον χρήματα για την εξόντωσή τους. Στη συνέχεια απογειωθείτε και μέσω του Computer δώστε πορεία για το nav point όπου είναι ο αγροτικός πλανήτης Helen. Οταν προσγειωθείτε, πουλήστε ό,τι είχατε αγοράσει από το achilles για να βγάλετε το κέρδος. Ταυτόχρονα, τυχόν επιτυχημένες αποστολές σας θα πληρωθούν αυτόματα. Με τα χρήματα που κερδίσατε μπορείτε να αγοράσετε νέα προϊόντα, αλλά και να βελτιώσετε το σκάφος σας. Η παραπάνω διαδικασία είναι αυτή που θα ακολουθείτε και κατά τη μεγαλύτερη διάρκεια του παιχνιδιού.

Ας δούμε όμως και πιο αναλυτικά τα επιμέρους στοιχεία του Privateer, ξεκινώντας με το εμπόριο. Ο γενικός κανόνας που διακατέχει το εμπόριο από αρχαιοτάτων χρόνων είναι "αγόραζε





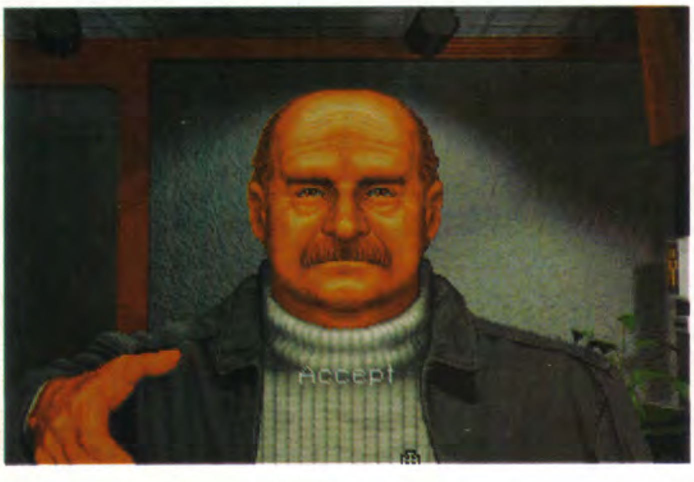


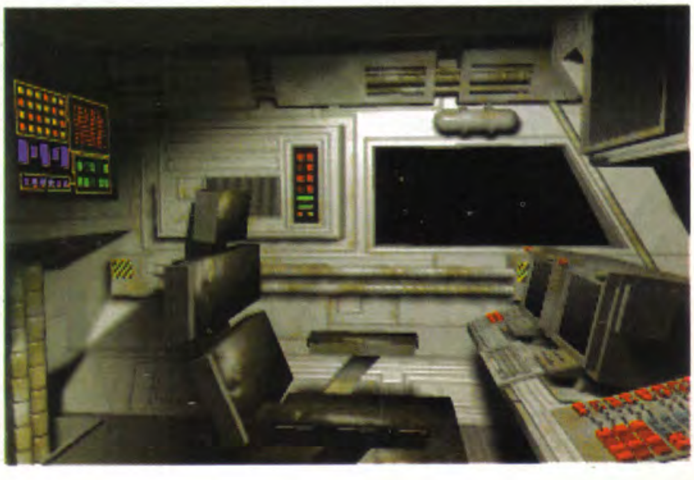




φθηνά, πούλα ακριβά". Αυτό ακριβώς πρέπει να κάνετε και στο Privateer. Δεν είναι όμως τόσο εύκολο όσο ακούγεται. Μπορεί να βρείτε δύο navs όπου κάποια προϊόντα να έχουν μεγάλες διαφορές τιμών, αλλά αυτό δεν θα είναι σταθερό. Ιδίως εάν επαναλαμβάνετε συχνά το ίδιο δρομολόγιο με τα ίδια προϊόντα, σε λίγο θα δείτε ότι εκεί όπου υπήρχε η φθηνή τιμή αρχίζει να μεγαλώνει, ενώ εκεί όπου αγόραζαν ακριβά η τιμή συνεχώς κατεβαίνει. Ετσι, σε λίγο το κέρδος του προϊόντος θα είναι πολύ πενιχρό. Αυτό γίνεται γιατί στο Privateer τηρούνται οι κανόνες προσφοράς και ζήτησης για τη διαμόρφωση των τιμών, όπως σε ένα χρηματιστήριο. Υπάρχουν όμως κάποιοι γενικότεροι κανόνες που θα σας βοηθήσουν. Ετσι αγοράστε Iron στους mining πλανήτες, ιδίως όταν κοστίζει κάτω από 32 credits. Επίσης, πάρτε Tungsten κάτω από 80 credits, μια και στον Helen θα πληρώνουν πάντα πάνω από 100. Στους γεωργικούς πλανήτες πάρτε grains μέχρι 12 credits, liquor μέχρι 40 credits, generic foods μέχρι 25 credits, wood μέχρι 80 credits, και luxury μέχρι 40 credits. Ενας γενικός κανόνας που πρέπει να ακολουθείτε με το εμπόριο είναι ποτέ να μην ταξιδεύετε με άδειο σκάφος. Ακόμα και ένα μικρό κέρδος είναι χρήσιμο. Επίσης, εάν έχετε οικονομική δυνατότητα, καλό είναι να πάρετε τον έξτρα αποθηκευτικό χώρο, ιδίως όταν εμπορεύεστε αντικείμενα με μικρό κόστος. Μια και αναφέρεται όμως αυτό το upgrade, ας δούμε και τις άλλες δυνατότητες που έχετε σε αυτόν τον τομέα. Τα κέρδη σας από το εμπόριο πρέπει να κατευθύνονται για τρεις βασικούς σκοπούς: την αντικατάσταση των χαμένων πυραύλων, την επισκευή του σκάφους και την αναβάθμιση των συστημάτων του. Κατ' αρχάς, πουλήστε τους "χαζούς" πυραύλους που έχετε στην αρχή. Στη θέση τους αγοράστε αρκετούς heat-seeking πυραύλους. Αυτοί μπορούν να εντοπίζουν και να ακολουθούν το εχθρικό σκάφος μέχρι να το καταστρέψουν, και κοστίζουν μόνο 35 credits. Είναι ιδιαίτερα χρήσιμοι μια και θα σας βγάλουν από αρκετά δύσκολες καταστάσεις. Οι επισκευές στα συστήματα του σκάφους είναι επιβεβλημένες, γιατί, αν δεν γίνουν, κάποια στιγμή θα πρέπει να αγοράσουμε εντελώς καινούρια εξαρτήματα. Ετσι, κάθε φορά θα πρέπει να τα επιδιορθώνετε όλα. Οταν θέλετε να αναβαθμίσετε ένα εξάρτημα του σκάφους, τις περισσότερες φορές το παλιό θα πουληθεί αυτόματα. Ωστόσο, ορισμένες φορές εάν το πουλήσετε πρώτα εσείς και στη συνέχεια αγοράσετε το καινούριο θα κερδίσετε κάτι παραπάνω. Το ίδιο ισχύει και όταν το εξάρτημα χρειάζεται







PLAY THE GAME

HINTS 'N' TIPS

Ο έμπειρος Privateer πιλότος Ζαβός Ανδρέας μας έστειλε κάποια πιο συγκεκριμένα tips σχετικά με το παιχνίδι, τα οποία δημοσιεύουμε αυτούσια και ελπίζουμε να σας βοηθήσουν.

Guns: 4 tachyon cannons εμπρός, turret: 2 meson blasters. Weapons: Εδώ τα πράγματα είναι σχετικά. Εάν θέλετε να το παίξετε πειρατής ή να πουλάτε τους αντίπαλους νικημένους πιλότους για σκλάβους χρειάζεστε, στο ένα από τα δύο μπροστινά slot, μια tractor beam (περισυλλέγει πιλότους και φορτία από κατεστραμμένα σκάφη), στο άλλο μπορείτε να βάλετε ένα launcher (missile ή torpedo) και στο slot του tuttet τίποτα (παίρνει μόνο tractor beam και όχι lanunchers). Αντίθετα, αν θέλετε ισχύ πυρός, μπορείτε να βάλετε 2 launchers μπροστά σε όλους τους συνδυασμούς) και tractor beam στον turret.

Torpedo:Πιο γρήγορη και καταστροφική από τους πυραύλους, αλλά δεν ακολουθεί το στόχο (όπως και τα guns). Χρήσιμη όταν ο στόχος έχει σταθερή πορεία: μετωπικές επιθέσεις, επίθεση εναντίον capital ships και Draymans, Galaxys και Orions.

Πύραυλοι: γενικά άχρηστοι εναντίον ευέλικτων στόχων, όχι όμως και στα asteroid fields όπου οι ταχύτητες είναι μικρές και οι ελιγμοί περιορισμένοι. Ακολουθούν το στόχο αν αυτός δεν κινείται πολύ γρήγορα ή δεν ελίσσεται ιδιαίτερα. Κανένας πύραυλος δεν μπορεί να φτάσει το centurion όταν αυτό φουλάρει (αν όμως μπείτε σε asteroid fields τότε αλλάζουν όλα).

Talons: όταν αντιμετωπίζετε έναν χρησιμοποιήστε τα guns. Είναι εύκολη υπόθεση είτε σε ανοικτό χώρο είτε σε asteroid fields. Οταν αντιμετωπίζετε δύο πρέπει να τελειώσετε γρήγορα με τον ένα, ιδιαίτερα σε asteroid fields. Οταν τα σκάφη είναι τρία, είτε Talons είναι είτε οτιδήποτε άλλο, πρέπει να ξεφορτωθείτε τους πυραύλους τους χρησιμοποιώντας την ταχύτητά σας (afterbutners). Πραγματοποιείτε διαδοχικά περάσματα ώσπου να τους τελειώσουν οι πύραυλοι. Μετά μάχεστε με ταχύτητα 400-500 Klics p.s. Demons, Centution, Orions: Εχουν την τάση να κάνουν μετωπικές επιθέσεις. Αφού ξεφορτωθείτε τους πυραύλους και τις τορπίλες τους (Demons), η απάντηση είναι guns (αρκούν και μόνα τους) , τορπίλες, πύραυλοι.

Broadswords:αργά και δυσκίνητα - είναι εύκολοι αντίπαλοι. Στα asteroid fields βρίσκονται στο στοιχείο τους: Εχοντας μεγάλη δύναμη πυρός και ισχυρή θωράκιση οι ρόλοι αντιστρέφονται, καθώς το centurion χάνει το πλεονέκτημα της ταχύτητας και της ευελιξίας. Gladius, Dralthi. Οπως και τα Talons, τα Dralthi είναι τα πιο ευκίνητα απ' όλα τα σκάφη.

Οταν αντιμετωπίζετε capital ships ή Options, Draymans, Galaxys, βοηθά να ελαττώνετε την ταχύτητά σας, ώστε να μένουν στο στόχαστρό σας για πολλή ώρα. Προσοχή μη συγκρουστείτε:οι πανίσχυρες ασπίδες τους θα σας διαλύσουν. Αντίθετα, να επιδιώκετε τη σύγκρουση (ανοίγοντας τον afterburnet την κατάλληλη στιγμή) με σκάφη που διαθέτουν ασθενείς ασπίδες (Talons και Dralthi κυρίως).

Οταν οι ασπίδες σας φτάνουν στο όριό τους, αμέσως εξαφανιστείτε από το πεδίο της μάχης (afterburner) ώσπου να ξαναγεμίσουν, εκτός αν ο αντίπαλός σας είναι μόνο ένας, οπότε μπορείτε να το στριμώξετε. Αν οι αντίπαλοί σας είναι πολλοί, αφού ξεφορτωθείτε τους πυραύλους και τις τορπίλες τους, μπορείτε να διαλέξετε έναν από μακριά και να του κάνετε μετωπική επίθεση. Μόνο αυτός μπορεί να σας σημαδέψει σωστά, έτσι η μάχη γίνεται man to man. Αντίθετα, αν μπλεχτείτε σε κλειστή αερομαχία, κυνηγάτε ένα και σας βαράνε οι υπόλοιποι (αν είναι Dralthi δεν πειράζει, αν όμως είναι Demons τότε θα νιώσετε τη διαφορά). Γενικά, αν αντιμετωπίζετε 2, η κλειστή αερομαχία είναι ασφαλής, αρκεί να μην αργήσετε πολύ. Αν όμως είναι από 3 και πάνω ο πρώτος πρέπει να φύγει με μετωπική επίθεση και πάντα αφού έχουμε ξεφορτωθεί τους πυραύλους. Στα asteroid fields προσπαθήστε να παρασύρετε τους αντιπάλους σας εκτός αυτών και στη συνέχεια δείξτε τους την κλάση σας. Αν όμως αυτοί περιμένουν εκεί (όπως οι Retros στο σύστημα Xytani), τότε θα πρέπει να παίξετε κλεφτοπόλεμο ώσπου α) να χάσουν τους πυραύλους τους (κίνδυνος θάνατος εντός των asteroid fields) β) από 3 να γίνουν 2. Στη συνέχεια μπορείτε να τους αντιμετωπίσετε στα ίσια ανάμεσα στους αστεροειδείς με ταχύτητα 200, τα μάτια σας όμως ανοιχτά γιατί η σύγκρουση με τους αστεροειδής είναι μοιραία. Μπορείτε να τους παρασύρετε να συγκρουστούν με τους αστεροειδείς.

Bartenders:Η συνομιλία μαζί τους παρέχει χρήσιμες πληροφορίες στην αρχή του παιχνιδιού και μας εισάγει στο κλίμα, αργότερα όμως ανακαλύπτουμε ότι δεν συμβαδίζουν με την εξέλιξη της υπόθεσης και λένε τα ίδια και τα ίδια.

επισκευή. Πρώτα επισκευάστε το και μετά πουλήστε το, θα κερδίσετε περισσότερα. Μια καλή όμως διαδικασία είναι να πάρετε ένα δεύτερο laser και στη συνέχεια καλύτερη θωράκιση, afterburner, expanded cargo hold, engine upgrade, repair droid, generator upgrade, jump drive και, τέλος, χάρτες για όλα τα quadrants.

Εκτός όμως από το hardware upgrade υπάρχει και το software. Αν και δεν είναι απαραίτητη η αλλαγή του υπάρχοντος software τον πρώτο καιρό, στη συνέχεια καλό είναι να το βελτιώσετε. Αποφεύγετε το Iris software και εγκαταστήστε τα Hunter ή B&S models. Και εδώ ισχύει ό,τι και στο hardware, δηλαδή να επιδιορθώνετε πάντα το software, και επίσης να το επιδιορθώνετε πριν το πουλήσετε και αγοράσετε καλύτερο. Προτού όμως τελειώσουμε το κεφάλαιο με τις βελτιώσεις του σκάφους θα πρέπει να πούμε κάποια πράγματα όσον αφορά στα όπλα του σκάφους. Το laser με το οποίο ξεκινάτε είναι αρκετά καλό όπλο και αν πάρετε και ένα δεύτερο δεν θα έχετε ιδιαίτερα προβλήματα, ιδίως εάν είστε έμπειρος Wing Commander πιλότος. Υπάρχουν αρκετά ακόμα όπλα που μπορείτε να αγοράσετε, αλλά δεν έχουν όλα αποτελεσματικότητα ανάλογα με την τιμή τους. Το καλύτερο, φυσικά, είναι το Tachyon gun, με το οποίο θα μπορείτε με δύο βολές να κατατρέψετε κάθε αντίπαλο σκάφος. Επειδή όμως είναι πολύ ακριβό μέχρι να αποκτήσετε τα απαραίτητα credits μπορείτε να δοκιμάσετε τα Mass drivers και Messon guns. Και τα δύο είναι ισχυρά όπλα, αλλά λόγω της μικρής συχνότητας βολών θα πρέπει να είστε αρκετά εύστοχος. Πάντα θα πρέπει να προσέχετε όταν έχετε δύο όπλα διαφορετικού τύπου στο μπροστινό μέρος να μην

τα χρησιμοποιείτε ταυτόχρονα, γιατί θα πέφτει γρήγορα η ενέργειά σας. Πιο πριν αναφέραμε ότι μπορείτε να κερδίσετε χρήματα με το εμπόριο. Ωστόσο, τα πραγματικά μεγάλα ποσά θα τα κερδίσετε με τις αποστολές. Οι αποστολές χωρίζονται σε δύο κατηγορίες: μεταφοράς φορτίου και καταστροφής εχθρικών αεροσκαφών. Οσο θα είστε στο Troy System δεν θα βρείτε πολλές αποστολές για μεταφορές φορτίων, που σίγουρα είναι πιο εύκολες αλλά με λιγότερα χρήματα, γι' αυτό προτιμήστε αυτές των καταστροφών σκαφών.

Θα πρέπει να προσέχετε για αποστολές όπου σας ζητείται να προστατέψετε το system στο οποίο ήδη είστε. Αφού έτσι κι αλλιώς θα αντιμετωπίσετε αρκετούς "εχθρούς" στα ενδιάμεσα ταξίδια, γιατί να μην πληρωθείτε κιόλας για αυτό; Ενας άλλος τρόπος να κερδίσετε γρήγορα χρήματα είναι να αναλάβετε δύο και τρεις αποστολές με παρόμοιο θέμα, όπως καταστροφή πειρατών ή πέρασμα από συγκεκριμένα nav points.

Μπορεί μια εταιρία να δίνει 10.000 credits για μια τέτοια αποστολή και μια άλλη 9.000. Αναλάβετε και τις δύο και με ένα μόνο επιτυχές πέρασμα θα πληρωθείτε και από τις δύο. Βέβαια, όπως θα διαπιστώσετε μετά από λίγο, θα πρέπει να φύγετε από το Troy system, εάν θέλετε να αναλάβετε πιο επικερδείς αποστολές. Το Troy είναι ένα από τα πιο ιδανικά συστήματα για εμπόριο, αφού συνδυάζει και αγροτικούς πλανήτες και mining bases, αλλά δεν διαθέτει "ακριβές" αποστολές. Ωστόσο, πριν αρχίσετε να εξερευνάτε τα νέα συστήματα να ξέρετε ότι εκεί έξω τα πράγματα δεν είναι και τόσο εύκολα όσο στο troy. Γι' αυτό καλό είναι να έχετε ένα σκάφος με ενισχυμένες

ΤΑ ΣΚΑΦΗ ΠΟΥ ΘΑ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΣΕΤΕ ΣΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ



Το Tarsus είναι το πρώτο σας σκάφος, ακόμα και αν και δεν είναι το καλύτερο, σίγουρα δεν είναι το χειρότερο. Το μέγιστο βεληνεκές του και η ταχύτητα του afterburner είναι χαμηλά, ενώ η επιτάχυνση και η ικανότητα ελιγμών μέτρια. Ο αποθηκευτικός χώρος είναι για 100 units προεκτεινόμενος σε 150 units. Η θωράκιση είναι λεπτή συγκρινόμενη με άλλα σκάφη.



Το Galaxy είναι το ιδανικό σκάφος για τους παίκτες που θα ασχοληθούν εκτεταμένα με το εμπόριο. Χωράει 150 units επεκτεινόμενη στις 225. Εχει λεπτή θωράκιση, καλύτερη όμως από του Orion. Η μέγιστη του ταχύτητα είναι ίδια με του Tarsus, αλλά το afterburner του είναι καλύτερο. Καθόλου άσχημο στις μάχες.

Το Orion που είναι το επόμενο βήμα μετά το tarsus θα πρέπει να αποφεύγεται από τους περισσότερους παίκτες. Εχει μικρότερο αποθηκευτικό χώρο από το Tarsus, είναι λίγο ταχύτερο αλλά με πολύ λιγότερη ικανότητα ελιγμών. Η θωράκιση είναι μικρότερη, αλλά διαθέτει τις καλύτερες ασπίδες από τα τέσσερα σκάφη.

Centurion. Το απαραίτητο σκάφος για κάθε "κυνηγό" ή πειρατή. Είναι γρήγορο με μεγάλη ικανότητα ελιγμών και του επιτρέπει να αποφεύγει πολλά χτυπήματα, ενώ η θωράκιση του είναι ικανή να αντέξει πολλά χτυπήματα. Δεν θα προτιμηθεί από τους παίκτες - εμπόρους αλλά είναι μεγάλο δέλεαρ για τους κυνηγούς που θα ζηλέψουν τις ικανότητες του παιχνιδιού όπου έχετε πολλά credits και πολεμάτε.

μηχανές, βελτιωμένη θωράκιση και repair droid.

Μπορεί το εμπόριο και οι αποστολές να είναι σημαντικά τμήματα του Privateer, όμως οι μάχες που δίνετε στο διάστημα είναι το πιο δύσκολο. Το θετικό είναι ότι, αφού το Privateer είναι ένα πιο εξελιγμένο Wing Commande,r οι τεχνικές που χρησιμοποιήσατε εκεί λειτουργούν και εδώ. Στα πρώτα στάδια του παιχνιδιού, οπότε θα βρίσκεστε στο Troy System, θα εμπλακείτε τις πιο πολλές φορές με Retros. Ενα καλό σχέδιο μάχης είναι να πετάτε με 150 kps, γιατί αυτό θα τους ενθαρρύνει να πετάξουν κατευθείαν προς τα πάνω σας. Επειδή όμως πετάνε σχετικά αργά θα μπορείτε να τους έχετε πολλή ώρα στο στόχαστρό σας.

Ετσι, εάν έχετε Mass drivers θα τους εξοντώσετε αμέσως. Εναλλακτικά, μπορείτε να τους χτυπήσετε με κάποιους "χαζούς" πυραύλους. Αν χρησιμοποιείτε IR πυραύλους με δύο εκτοξευτές οι περισσότεροι εχθροί μπορούν να εξοντωθούν εύκολα. Απλώς πλησιάστε τον αντίπαλο και μειώστε ταχύτητα ώστε να αρχίσει να απομακρύνεται από εσάς. Τότε ρίξτε τους πυραύλους. Ο ένας θα αποδυναμώσει τις ασπίδες και ο δεύτερος θα καταστρέψει τον εχθρό. Αυτή η τακτική είναι πολύ καλή γενικά, αλλά θα χρειαστείτε διπλούς εκτοξευτές για να ρίχνετε δύο πυραύλους ταυτόχρονα. Επίσης, με δύο εκτοξευτές θα έχετε τη δυνατότητα να μεταφέρετε μέχρι 20 πυραύλους.

Ενα ακόμα σημαντικό στοιχείο, τουλάχιστον στην πρώτη φάση του παιχνιδιού είναι η δυνατότητα να αναγνωρίζετε τα αντίπαλα σκάφη - αν πρόκειται για φίλους ή εχθρούς. Επειδή το software που θα διαθέτετε στην αρχή δεν θα σας βοηθήσει και πολύ σε αυτό, δοκιμάστε μια άλλη τεχνική. Σκοπεύστε το αντίπαλο σκάφος και προσπαθήστε να επικοινωνήσετε με αυτό.

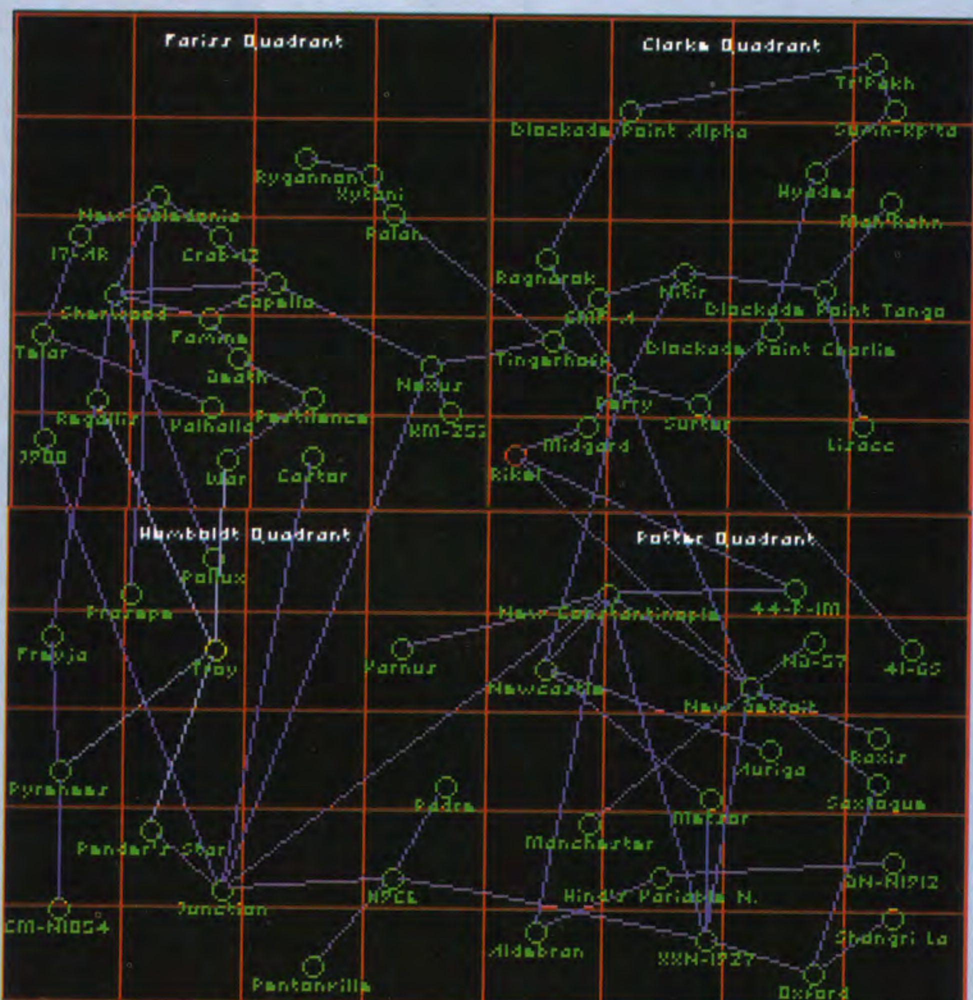
Η απάντηση που θα πάρετε θα σας βοηθήσει να καταλάβετε το ποιόν του άλλου. Οταν βρίσκεστε αντίπαλος με ένα μόνο σκάφος θα είναι εύκολο να το καταρρίψετε, ακόμα και αν είναι πολύ δυνατό. Εκεί που θα βρείτε δυσκολίες θα είναι όταν σας επιτίθενται κατά κύματα.

Τότε, μια τακτική είναι να ρίξετε ένα πύραυλο σε ένα στόχο και αμέσως να σημαδέψετε άλλο. Ακόμα και αν ο πρώτος πύραυλος δεν πετύχει το πρώτο σκάφος θα το απασχολήσει για πολύ ώρα, καθώς θα προσπαθεί να αποφύγει τον πύραυλο.

Επίσης, αποφύγετε να κατευθύνεστε εναντίον ενός γκρουπ από σκάφη γιατί θα είστε εύκολος στόχος. Σε τέτοια περίπτωση προσπαθήστε να κινείστε συνεχώς αυξομειώνοντας την ταχύτητα και με τη βοήθεια του afterburner. Πάντως, αν δεν τα πηγαίνετε καλά, μη διστάσετε να απομακρυνθείτε γρήγορα από τη μάχη, ιδίως εάν έχετε πολλές ζημιές. Σε αυτό το σημείο θα σας βοηθήσει να έχετε ένα repair droid, καθώς θα σας επιδιορθώσει γρήγορα τις ζημιές και θα βγάλει γρήγορα τα λεφτά που ξοδέψατε γι' αυτό. Σε περίπτωση διαφυγής, ωστόσο, θα πρέπει να προσέχετε να μη βρίσκεστε σε πεδίο αστεροειδών, καθώς η γρήγορη κίνηση σε τέτοια περίσταση είναι πολύ δύσκολη. Σε τέτοια περίπτωση, ακόμα και αν έχετε πολλούς αντιπάλους προτιμήστε να μείνετε και να πολεμήσετε, καθώς και οι αντίπαλοί σας θα έχουν πρόβλημα μέσα στους αστεροειδείς.

Τελειώνοντας να θυμάστε ότι η καλύτερη άμυνα είναι η επίθεση, γι' αυτό μην αφήσετε κανένα Kilrathi να σας απειλεί ατιμώρητο. ■

Ο ΟΛΟΚΛΗΡΩΜΕΝΟΣ ΧΑΡΤΗΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ



Οπως σε κάθε καλό περιοδικό για games, έτσι και στο PC Games θα υπάρχει η μόνιμη στήλη για Hints'n'Tips. Φυσικά, μια τέτοια στήλη έχει πάντα μεγαλύτερη αποτελεσματικότητα, εάν καλύπτεται με tips από γράμματά σας. Ετσι, περιμένουμε τις επιστολές σας με τα δικά σας Hints'n'Tips στη διεύθυνση του περιοδικού ή, ακόμα πιο άμεσα, με E-mail στο user-ID Argiris για τα μέλη της CompuLink.



Λόγω πληθώρας ύλης, στο προηγούμενο τεύχος δεν μπορέσαμε να συνεχίσουμε με τα tips που αφορούν στο Tornado. Συνεχίζουμε αυτόν το μήνα, καθώς και με πολλά δικά σας hints'n'tips.

TORNADO

Αντιμετωπίζοντας πραγματικές απειλές

Ολα τα πυρά εδάφους-αέρος έχουν μία ορισμένη τεχνική βολής. Συγκεκριμένα, κατευθύνονται στο σημείο όπου θα βρίσκεται το αεροσκάφος, όταν αυτά θα έχουν προσεγγίσει το στόχο. Γνωρίζοντας αυτό, μπορούμε - σχετικά δύσκολα - να τα αποφύγουμε. Αρκεί να μην κρατάμε όσο το δυνατόν σταθερή πορεία, εάν βαλλόμαστε από αντιαεροπορικά. Πρόβλημα παρουσιάζεται όταν βρισκόμαστε σε πορεία βομβαρδισμού στόχων, οπότε δεν μπορούμε να παρεκκλίνουμε από αυτήν. Τότε, αυτό που μπορούμε να κάνουμε είναι να σηκώσουμε ή να χαμηλώσουμε τη μύτη του αεροσκάφους αλλάζοντας λίγο την πορεία, χωρίς να επηρεάσουμε όμως πάρα πολύ την ακρίβεια της στόχευσης βομβαρδισμού. Μια γενικότερα χρήσιμη συμβουλή για τέτοιες καταστάσεις, είναι να έχετε ενεργοποιημένο το ECM, το οποίο θα μειώσει το ποσοστό επιτυχίας "λοκαρίσματος" από τους εχθρούς, με αποτέλεσμα να καθυστερήσουν τα πρώτα πυρά.

Αντιμετωπίζοντας εχθρικά καταδιωκτικά σε ένα IDS

Το IDS Tornado (Indicator/ Strike Tornado), όπως είναι γνωστό, δεν είναι αεροσκάφος για κλειστές αερομαχίες. Γι' αυτό αν βρεθείτε σε μία τέτοια κατάσταση, σας μένει μία λύση: να το βάλετε στα πόδια. Ο καλύτερος τρόπος είναι να μείνετε χαμηλά χρησιμοποιώντας το terrain-following σύστημα, με τα φτερά σε 67 μοίρες, και να επιταχύνετε όσο το δυνατόν περισσότερο μέχρι να εξαφανιστεί από το radar ο εχθρός. Συνεχίστε για 30

TITUS THE FOX & PREHISTORIC 2

Και πάλι ο Φύτρος Δημήτρης "ξανακτυπά", αυτή τη φορά με κωδικούς για το γνωστό platform-arcade παιχνίδι **TITUS THE FOX** και tip για το **PREHISTORIC 2.**

TITUS THE FOX

2. AB8D
3. 0B5B
4. 8969
5. 5365

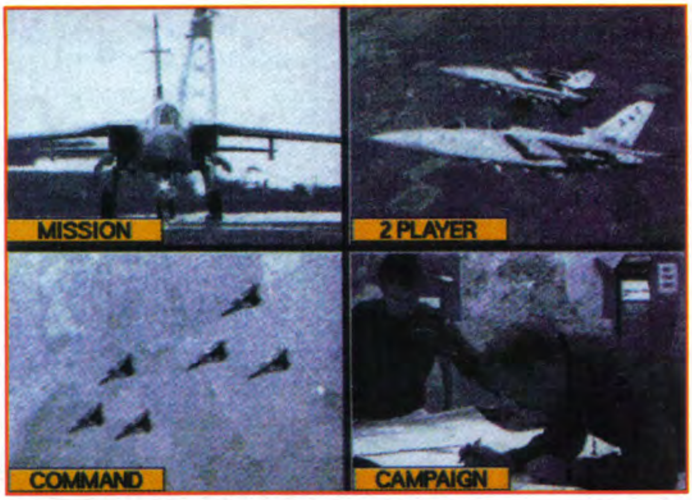
PREHISTORIC 2

Σε κάθε σηματοδότη, όταν κτυπηθεί μερικές φορές, κατεβαίνει ένα φρούτο-bonus 10.000 - 60.000. Επίσης, πολλά bonuses εμφανίζονται και όταν κτυπήσουμε αρκετές φορές κάποιους βράχους-πινακίδες.

Για το ίδιο παιχνίδι ο Δημήτρης μας έστειλε και πολλούς κωδικούς, αλλά, όπως έχουμε πει και παλαιότερα, αυτοί αλλάζουν από υπολογιστή σε υπολογιστή.

HINTS & TIPS

δευτερόλεπτα και εάν, όταν επανέλθετε στη συνήθη πορεία, ξαναεμφανιστεί απειλή, επαναλάβετε τη διαδικασία. Είναι σίγουρο ότι δεν μπορούν να φτάσουν την ταχύτητά σας, ενώ παράλληλα κινούμενοι πολύ κοντά στο έδαφος ελαχιστοποιούμε τις πιθανότητες για επιτυχή βολή εχθρικού πυραύλου. Ωστόσο, υπάρχουν και δύο μειονεκτήματα. Το ένα είναι τα καύσιμα, τα οποία με την προηγούμενη τεχνική θα μειώνονται δραματικά, γι' αυτό να έχετε πάντα το νου σας και να επανέρχεστε σε κανονικές συνθήκες ταξιδιού όσον το δυνατόν συντομότερα. Το δεύτερο είναι η μεγάλη ταχύτητα με την οποία κινείστε κοντά στο έδαφος. Το σύστημα terrain-following είναι σχεδιασμένο για να κινείται με τα πτερύγια



σε γωνία 45 μοιρών. Με αυτά σε γωνία 67 μοιρών δεν θα έχει γρήγορη αντίδραση σε πιθανό εμπόδιο. Γι' αυτό θα πρέπει οι ίδιοι να προσέχετε τους πιθανούς κινδύνους (λόφους). Εάν υπάρχουν, μπορείτε να ανυψώσετε λίγο το αεροσκάφος μέχρι να αποφύγετε το εμπόδιο ή να ξανατοποθετήσετε τα πτερύγια σε 45 μοίρες, ώστε να αναλάβει ο υπολογιστής του σκάφους. Η πρώτη αντίδραση είναι πολύ πιο άμεση και σίγουρη.

LOST IN TIME & GOBLINS 3

Οι φίλοι της στήλης Θεμελής Κωνσταντίνος και Μηνόγιαννης Αλέξανδρος, από τα Ιωάννινα, μας έστειλαν μία πολύ χρήσιμη λύση για τους γρίφους των παιχνιδιών Lost in time και Goblins 3.

ΠΩΣ ΝΑ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΣΕΤΕ ΤΟ ΑΡΧΕΙΟ JOKER

Το αρχείο JOKER.BAT σας επιτρέπει να χρησιμοποιείτε JOKER όσες φορές θέλετε τη βοήθειά του στα παιχνίδια Lost in time και Goblins 3. Η διαδικασία χρησι-

STREET FIGHTER II NEW: ΟΙ ΚΙΝΗΣΕΙΣ

Ο Φύτρος Δημήτρης, από τη Σαντορίνη, μας στέλνει τις έξτρα κινήσεις όλων των παικτών του STREET FIGHTER II NEW.

Ο πρώτος παίκτης είναι ο RYU. Πρόκειται για ένα Ninja με μαύρη ζώνη.

Κινήσεις: **down + right + delete**
down + right + insert
down + right + end
down + right + home

Ο δεύτερος παίκτης είναι ο E. HONDA. Πρόκειται για ένα χοντρό Γιαπωνέζο.

Κινήσεις: **right + up + insert**
down + up + home

Ο τρίτος παίκτης είναι ο BLANKA. Πρόκειται για ένα πράσινο τερατάκι που πίνει αίμα.

Κινήσεις: **down + up + home**
up + insert
up + home

Ο τέταρτος παίκτης είναι ο GUILE. Πρόκειται για έναν Αμερικανό πεζοναύτη.

Κινήσεις: **left + home**
left + end
down + right + delete

Ο πέμπτος παίκτης είναι ο KEN. Πρόκειται

RYU



HONDA



BLANKA



GUILE



μοποίησης του προγράμματος είναι απλή και μπορεί να γίνει από τον καθένα. Κατ' αρχάς, μετά την αποσυμπίεση του προγράμματος, πρέπει να αντιγραφεί στον υποκατάλογο \COKTEL\LOST το αρχείο JOKER1.bat ή \COKTEL\GOB3 το αρχείο JOKER2.bat, ανάλογα με το παιχνίδι στο οποίο θέλετε να το χρησιμοποιήσετε. Ας υποθέσουμε ότι έχετε κολλήσει σε ένα γρίφο και χρειάζεστε απεγνωσμένα βοήθεια. Τότε, αφού σώσετε, βγαίνετε στο DOS. Αντί τώρα να εκτελέσετε LOST ή GOB3, πληκτρολογήστε την εντολή JOKER1 ή JOKER2 ανάλογα με το παιχνίδι που παίζετε. Η πρώτη είναι για το Lost in time, ενώ η δεύτερη για το Goblins 3. Στην οθόνη θα εμφανιστεί ένα μήνυμα που θα σας λέει ότι, αν θέλετε να συνεχίσετε, πατήστε ένα οποιοδήποτε πλήκτρο, αλλιώς πατήστε τα πλήκτρα CONTROL+C.

Αν επιλέξετε την πρώτη επιλογή, τότε το παιχνίδι θα τρέξει κανονικά. Οταν μπορείτε, φορτώστε το αρχείο σας. Αφοβα τώρα πατήστε από το CONTROL PANEL το εικονίδιο JOKER. Προσοχή: για να λειτουργήσει το πρόγραμμα, πρέπει να υπάρχει τουλάχιστον ένας JOKER. Αφού λοιπόν δείτε τη λύση για το γρίφο, βγείτε στο DOS και τρέξτε κανονικά το παιχνίδι. Γνωρίζοντας πια τη λύση του γρίφου, τον περνάτε εύκολα.

Προσοχή: αν έχετε τρέξει το αρχείο JOKER, δεν μπορείτε να σώσετε, γιατί το πρόγραμμα θα επαναφέρει τα σωσμένα αρχεία στη μορφή στην οποία ήταν προτού τρέξετε το πρόγραμμα JOKER. Ελπίζουμε ότι με τη βοήθεια του προγράμματος αυτού όσοι συναντήσουν κάποια προβλήματα στα δύο πολύ καλά παιχνίδια της COKTEL VISION θα τα ξεπεράσουν.

JOKER1.BAT

```
echo off
echo Press any key to back-up current saved files or CTRL+C to abort.
pause > nul
copy cat.inf cat.bck > nul
copy ima.inf ima.bck > nul
echo Executing LOST IN TIME...
LOST
echo Restoring original files...
copy cat.bck cat.inf > nul
copy ima.bck ima.inf > nul
echo Finished
```

JOKER2.BAT

```
echo off
echo Press any key to back-up current saved files or CTRL+C to abort.
pause > nul
copy cat.inf cat.bck > nul
copy ima.inf ima.bck > nul
echo Executing GOBLINS 3...
gob3
echo Restoring original files...
copy cat.bck cat.inf > nul
copy ima.bck ima.inf > nul
echo Finished
```

■

ΤΩΝ ΟΚΤΩ ΧΑΡΑΚΤΗΡΩΝ

για ένα δεύτερο Ninja.

Κινήσεις: **down + right + insert**
down + right + home
down + right + page up
down + left + insert

Ο έκτος παίκτης είναι η CHUN LI. Πρόκειται για μια γυναίκα.

Κινήσεις: **down + up + pagedown**
down + pagedown
down + up + end

Ο έβδομος παίκτης είναι ο ZANGIEF. Πρόκειται για ένα μεγαλόσωμο άντρα.

Κινήσεις: **up + end**
down + up + home
down + delete

Ο όγδοος παίκτης είναι ο DHALSIM. Πρόκειται για ένα σκελετωμένο Ινδό.

Κινήσεις: **down + left + delete**
down + right + insert
down + up + home
up + down + delete

Ενα ακόμα έξυπνο tip για το ίδιο παιχνίδι. Βγαίνοντας στο DOS στον κατάλογο που είναι γραμμένο, πατώντας super.bat όλοι οι παίκτες γίνονται τρεις φορές γρηγορότεροι και δυνατότεροι.

KEN



CHUN LI



ZANGIEF



DHALSIM



49

GAMES

StarFire: Ενα εθιστικό Shoot'emup που θα μείνει στο δίσκο σας για πολύ καιρό.

Μέγας Αλέξανδρος: Demo ενός εντυπωσιακού προγράμματος, που κάνει την ιστορία, παιχνίδι!

Αγαπητοί αναγνώστες,

Εδώ και αρκετό καιρό, μία από τις πιο ένθερμες απαιτήσεις σας ήταν η στροφή του περιοδικού στις δισκέτες των 3.5 ιντσών, έτσι ώστε και περισσότερα παιχνίδια να βάζουμε και καλύτερα, αλλά και οι δισκέτες να φτάνουν σώες και αβλαβείς στα χέρια σας. Να, λοιπόν, που έφτασε η ώρα να εκπληρώσουμε και αυτή μας την υπόσχεση. Το τεύχος 50 του PC Master, εκτός του "εορταστικού" της υπόθεσης (50 τεύχη είναι αυτά!), θα συνοδεύεται και από μια δισκέτα 3.5 ιντσών, χωρητικότητας 720 KB, γεμάτη με τα πιο εντυπωσιακά παιχνίδια στο χώρο του ShareWare. Αλλά ας αφήσουμε τις μελλοντολογίες και ας ασχοληθούμε με το παρόν. Στη δισκέτα του τεύχους αυτού, όπως θα έχετε διαπιστώσει, υπάρχουν δύο προγράμματα, αλλά εδώ παρουσιάζεται μόνον ένα. Το δεύτερο πρόγραμμα είναι ένα playable demo του εκπληκτικού εκπαιδευτικού παιχνιδιού "Μέγας Αλέξανδρος", για το οποίο υπάρχει αναλυτική παρουσίαση στο κυρίως τεύχος του PC Master. Καλή Διασκέδαση!

STARFIRE

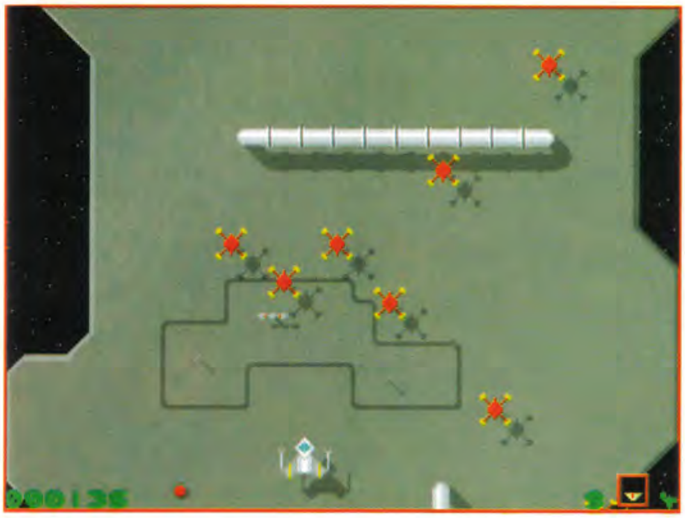
Πιστεύετε ότι ένα παιχνίδι για VGA καταλαμβάνει αρκετό χώρο στο δίσκο. Γνωρίζετε ότι Sampling και οικονομία σε χωρητικότητα δεν συμβιβάζονται. Δεν νομίζετε ότι υπάρχει πια shoot'em up μικρότερο του 1 MB που θα το φορτώνατε και δεύτερη φορά. Και φυσικά, θα στοιχηματίζατε ότι κάτι που συνδυάζει τα παραπάνω δεν γίνεται να προκύψει από την αποσυμπίεση 130 KB. Ε, λοιπόν, μην πετάτε τα λεφτά σας.

Το Starfire, από την αυστραλέζικη Silver Lightning, είναι σίγουρα ένα πρόγραμμα που έχει τα προσόντα για να αποθηκευτεί στο subdirectory \GAMES. Ξέρετε, τώρα, ποιο εννοώ. Εκείνο με τα μικρά προγραμματάκια, τα οποία δεν χρειάζεται να σβήνετε, μόλις τα τελειώσετε για να απελευθερώσετε τα MB του δίσκου που τα φιλοξενούσαν...



Υπόθεση; Σε S'm U; Τέλος πάντων, ας προβούμε σε μια μεταφρασούλα. Η Γη απειλείται (σας θυμίζει κάτι;) από μια θρασύδειλη ράτσα, τα Sloboids, η οποία στέλνει τεράστιους καταστροφείς, με δύναμη πυρός ικανή για την καταστροφή πλανητών, προς τη Γη. Ποιος θα σώσει την ανθρωπότητα; Ε, καλά. Ποιος τη σώζει πάντα;

Εχετε στη διάθεσή σας ένα σκαφάκι με ασπίδες και δυνατότητα οπλικής αναβάθμισης (με τα W που σας έχουν αφήσει στη διαθήκη τους οι διαστημόφατσες. Τι καλά που τα κουβαλάνε μαζί τους!). Επίσης, κατά τη διάρκεια της καταστροφικής χαμηλής πτήσης σας πάνω από τις έξι "μαμάδες", θα μπορέσετε να συλλέξετε bonuses για το ξαναγέμισμα των ασπίδων σας (S) και τα δύο ευνόητα (βόμβα για βόμβα και σκαφάκι για ζωή). Πολύ (έως υπερβολικά)



χρήσιμο είναι το I - Ιριδιακή υπερφόρτιση. Αυτό όχι μόνο σας καθιστά άτρωτο στα αντίπαλα πυρά και τους πυραύλους, αλλά έχοντάς το υπό την κατοχή σας, για - όχι και τόσο - περιορισμένο χρόνο, μπορείτε να περνάτε και μέσα από τοίχους.

Η συλλογή όλων των παραπάνω συνοδεύεται από μια αισθησιακή φωνή, με κάποια απόχρωση αγωνίας. Τι; Δεν ακούσατε τίποτα τέτοιο; Ε, διαβάζουμε και κάνα Documentation πού και πού. Πρέπει να έχετε το CT-VOICE.DRV (περιλαμβάνεται στη δισκέτα που συνοδεύει τη SoundBlaster) στο \DRV, ή στο PATH, ή στον τρέχοντα κατάλογο. (Ας σημειώσουμε εδώ ότι ανά δύο πίστες σάς δίνεται κωδικός για ενδεχόμενη επιθυμία συνέχισης από το εν λόγω σημείο, μετά το ραντεβού με τον τυπά με το δρεπάνι. Οι κωδικοί αυτοί, καθώς και κάποιο σπάσιμο, είχαν σταλεί στο περιοδικό από τον Βαγγέλη Ρόκα και είχαν δημοσιευθεί στο τεύχος Ιανουαρίου.)

Ο έλεγχος του sprite καθ' οδόν της καταστροφής της γεννήτριας κάθε mothership μπορεί να γίνει και με το ποντίκι ή το πληκτρολόγιο (πλήκτρα δρομέα -διπλοπάτημα κατεύθυνσης διπλασιάζει την ταχύτητα κίνησης-, 5 για σταμάτημα, space-fire, enter-bomb). Ομως, αν δεν επιλέξετε joystick, το κριτήριο ποιότητας ενός τέτοιου παιχνιδιού, το gameplay, χάνει αρκετά. Αλλωστε, γιατί πρωτοδημιουργήθηκε το joystick, αν όχι για το Pacman και τα προγονικά shoot'em ups (βλέπε Space Invaders);

Η επιλογή συσκευής ελέγχου γίνεται από την κεντρική οθόνη με το F1 και με το F2 για το δεύτερο παίκτη (F3 = two players' mode). Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού το Esc παίζει ρόλο κουμπιού παύσης, ενώ το S ενεργοποιεί/απενεργοποιεί τον ήχο και το T τα samples. Μερικά τελευταία λογάκια.

Σύμφωνα με τον κατασκευαστή, μερικές απομιμήσεις SB δεν θα δουλέψουν στο SB mode, οπότε θα πρέπει να επιλέξετε AdLib (αντίο Samples). Επίσης, προβληματάκια μπορεί να προκύψουν στο θέμα συμβατότητας της κάρτας σας με τη standard VGA, γι' αυτό ίσως και να χρειαστεί να ξεθάψετε τη δισκέτα με τους drivers. Πληροφορίες για ενδεχόμενο register θα βρείτε στο ORDER.FRM, ενώ για περαιτέρω πληροφορίες μπορείτε να ανατρέξετε στο STARFIRE.DOC. Α, μην το ξεχάσω. Καλό το παιχνιδάκι, αλλά αρκετά για τώρα. Πώς θα βγείτε από το πρόγραμμα; Control + C; Μπράβο, το κολλήσατε. Είπαμε, διαβάζουμε και κανένα .doc. (Εξοδος με F10.) ■

Τίτλος: STARFIRE
Είδος: Shoot'em up
Κατασκευαστής: SILVER LIGHTNING SOFTWARE
Απαιτήσεις: 286 (≥12 MHz προτείνεται) και άνω, standard VGA
Υποστηρίζει: Mouse/Joystick/keyboard, PCspeaker/AdLib/SoundBlaster

Τώρα μπορείτε κι εσείς...

...να δείτε τα προγράμματα που έχετε δημιουργήσει, μέσα στη δισκέτα του PC MASTER. Εάν έχετε φτιάξει κάποιο πρόγραμμα (utility ή παιχνίδι), μπορείτε να μας το στείλετε. Θα πρέπει μόνο να δείξετε κάποια προσοχή στο θέμα του μεγέθους, αφού είναι προτιμότερο το πρόγραμμα να είναι μέχρι 10 Κ. Βέβαια, αυτό δεν σημαίνει πως αυτά που είναι μεγαλύτερα από 10 Κ δεν μας ενδιαφέρουν, αλλά θα πρέπει να ξέρετε ότι, όσο μικρότερο είναι ένα πρόγραμμα τόσο πιο εύκολα δημοσιεύεται.

Κάθε μήνα υπάρχει στη δισκέτα του PC MASTER ένα subdirectory, ειδικά για τα προγράμματα των αναγνωστών. Το πρόγραμμά σας θα πρέπει να μας το στείλετε σε μια δισκέτα, η οποία να περιέχει κατά προτίμηση το source του προγράμματος, καθώς και το αντίστοιχο αρχείο .EXE ή .COM, στη διεύθυνση:
"Για τη δισκέτα του PC MASTER
Λ. Συγγρού 44
117 42 Αθήνα".

Επίσης, μέσα στη δισκέτα που θα μας στείλετε, θα πρέπει να υπάρχει και ένα document αρχείο, το οποίο να περιγράφει τη λειτουργία του προγράμματος. Για δική σας διευκόλυνση, στο φάκελο θα πρέπει να υπάρχει ΜΟΝΟ το υλικό που αφορά στη δισκέτα και όχι σε άλλες στήλες του περιοδικού, όπως Αλληλογραφία, How To κ.λπ. Για κάθε πρόγραμμα που θα περιλαμβάνεται στη δισκέτα η αμοιβή είναι 5.000 δρχ., ενώ για το καλύτερο πρόγραμμα του μήνα 10.000 δρχ.

Επίσης, το PC MASTER διατηρεί το δικαίωμα να παρουσιάσει το πρόγραμμά σας ως θέμα, εάν αυτό είναι αρκετά αξιόλογο. Οσον αφορά στη γλώσσα προγραμματισμού, δεν υπάρχει πρόβλημα: γράφετε σε όποια γλώσσα θέλετε. Τι κάθεστε, λοιπόν; Ενεργοποιηθείτε! Το PC MASTER περιμένει τις "δουλειές" σας.

REVIEW





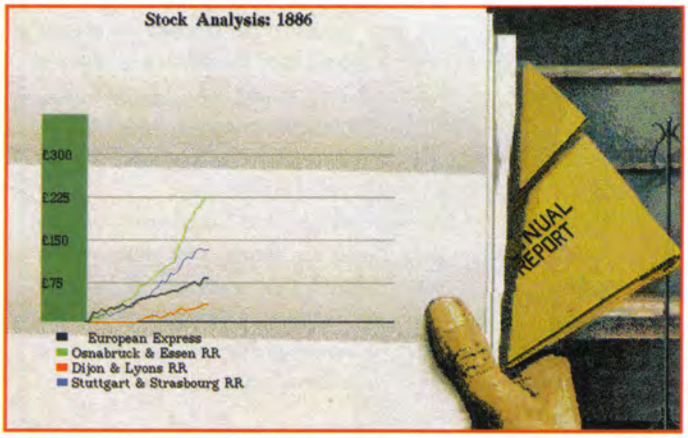
CPU:	**80386 και άνω**
RAM:	**640 KB**
ΚΑΡΤΑ:	**VGA**
ΗΧΟΣ:	**SoundBlaster**
HD:	**5 MB**
ΠΑΙΚΤΗΣ:	**1**

Είναι γεγονός ότι με τη σημερινή αλματώδη ανάπτυξη των υπολογιστών έχουν αυξηθεί και οι απαιτήσεις σε hardware των παιχνιδιών. Βέβαια, τώρα έχουμε πολύ καλύτερα γραφικά και ήχο, αλλά σίγουρα δεν υπάρχει τόσο μεγάλη βελτίωση και στο gameplay. Η ιστορία έχει δείξει ότι οι μεγαλύτερες επιτυχίες είχαν κυρίως πολύ καλό gameplay. Οδηγούμαστε έτσι στο συμπέρασμα ότι το gameplay αποτελεί πολύ βασικό στοιχείο για ένα επιτυχημένο παιχνίδι. Σε αυτό ακριβώς οφείλεται και η επιτυχία του Railroad Tycoon.

Πραγματικά, την εποχή των XTs, κατά την οποία πρωτοκυκλοφόρησε το Railroad Tycoon, ήταν πολύ δύσκολο να γίνει ένα παιχνίδι επιτυχία χωρίς καλό gameplay, μια και τα γραφικά και ο ήχος εξ ορισμού δεν θα μπορούσαν να ήταν ποιοτικά. Αυτό γιατί μιλάμε για μια εποχή κατά την οποία τα PCs είχαν επεξεργαστή 8088, 4 χρώματα (CGA), ανύπαρκτο ήχο και σε πολυτελείς εκδόσεις σκληρό δίσκο 20 MB. Ακόμα όμως και υπό αυτές τις συνθήκες, το Railroad Tycoon σημείωσε πολύ μεγάλη επιτυχία και μέχρι πρόσφατα πολλοί gamers έπαιζαν με αυτό. Πριν από λίγο καιρό, όμως, έπεσε η δημοτικότητα κυρίως για ένα λόγο: κυκλοφόρησε η έκδοση Deluxe, η οποία είναι ειδικά σχεδιασμένη για τα σύγχρονα PCs που διαθέτουν πολύ μεγαλύτερες δυνατότητες σε εικόνα και ήχο. Το μεγάλο ατού της νέας έκδοσης είναι ακριβώς το ότι δεν είναι ...νέα. Για να γίνουμε κατανοητοί, εννοούμε ότι δεν έχουν αλλάξει τα βασικά συστατικά του σεναρίου που αποτελούσαν το Railroad Tycoon. Οσοι λοιπόν έχουν παίξει τον προκάτοχο, θα διαπιστώσουν ότι οι τεχνικές και οι μέθοδοι ανάπτυξης παραμένουν ίδιες.

Η γενική ιδέα του παιχνιδιού είναι σχετικά απλή. Αναλαμβάνουμε τη θέση του προέδρου σε μια νεοσύστατη σιδηροδρομική εταιρία. Σκοπός μας φυσικά είναι να δημιουργήσουμε μια εταιρία κολοσσό με μεγάλο σιδηροδρομικό δίκτυο, η οποία θα εξυπηρετεί πόλεις μεταφέροντας αγαθά και ανθρώπους. Ξεκινάμε με ένα εκατομμύριο κεφάλαιο - οι 500.000 προέρχονται από τους μετόχους και οι άλλες 500.000 είναι δάνειο από την τράπεζα, το οποίο πρέπει κάποια στιγμή να ξεπληρώσουμε γιατί χρεωνόμαστε συνεχώς με τόκους.

Φυσικά, εάν έχουμε κάποιο μεγαλεπήβολο σχέδιο στα σκαριά, το ύψος του δανείου της τράπεζας μπορεί να φτάσει και τα δύο εκατομμύρια. Ομως σε αυτόν τον κόσμο δεν είστε μόνοι σας. Παράλληλα με τη δική σας εταιρία ιδρύονται και άλλες, οι οποίες επιδιώκουν ακριβώς αυτό που θέλετε και εσείς. Αν μάλιστα έχετε επιλέξει μεγάλο επίπεδο δυσκολίας





με complex economy μαζί με cut-throat συναγωνισμό, τότε τα πράγματα γίνονται πολύ δύσκολα. Αυτό γιατί όπως κάθε εταιρία έχει μετοχές, έτσι και η δική σας. Αυτές μπορείτε να τις αγοράσετε και εσείς, αλλά σε δύσκολο level, και οι ανταγωνιστές σας. Αυτό σημαίνει ότι μπορούμε και εμείς και οι ανταγωνιστές να επέμβουμε (λόγω μετοχών) στην εταιρία του άλλου, προκαλώντας οικονομική ζημιά. Στο πρώτο Railroad Tycoon υπήρχαν τέσσερις περιοχές, όπου μπορούσαμε να αναπτύξουμε το σιδηροδρομικό μας δίκτυο (Northeast USA, Western USA, Europe, England).



Τώρα έχει αφαιρεθεί η Αγγλία (δεν είχε μεγάλο ενδιαφέρον) και έχει προστεθεί η Αφρική, ενώ η Αμερική διαιρείται σε τμήματα. Τα τερέν μπορεί να είναι 6, αλλά τα σενάρια πολύ περισσότερα, αφού για κάθε περιοχή υπάρχουν πάνω από 2 χρονολογίες εκκίνησης, προσδίδοντας έτσι ακόμα μεγαλύτερη ποικιλία στο παιχνίδι. Ανάλογα με την περιοχή και τη χρονολογία που θα διαλέξετε, θα εξελίσσονται διάφορα ιστορικά γεγονότα. Για παράδειγμα, αν επιλέξετε Ευρώπη τις περιόδους 1914-1918 και 1939-1945, θα υπάρχει πόλεμος, ο οποίος θα επηρεάσει όλη την Ευρώπη, ενώ το αντίστοιχο διάστημα στην Αφρική δεν θα ασκεί σχεδόν καμία επίδραση.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Οταν ένα best seller βελτιώνεται, είναι σίγουρα υπεράνω κριτικής.

ΓΡΑΦΙΚΑ	90
ΗΧΟΣ	93
GAMEPLAY	97
ΑΝΤΟΧΗ	90

93%

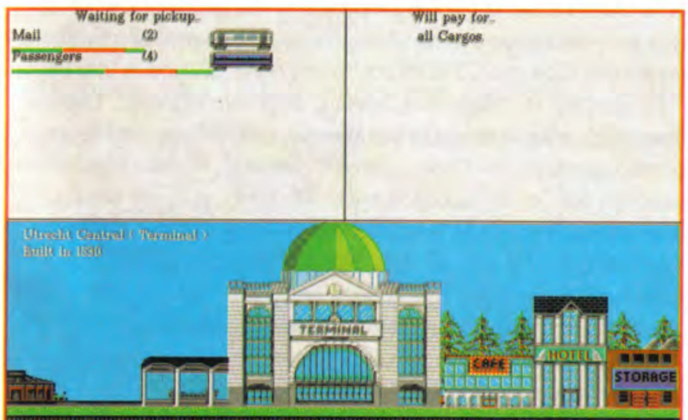
Στην έκδοση Deluxe του Railroad Tycoon υπάρχουν αρκετές ακόμα βελτιώσεις. Κατ' αρχάς, όπως έγινε και στο Pirates Gold, υπάρχουν σημαντικές βελτιώσεις στα γραφικά και τον ήχο. Το πρόγραμμα δουλεύει σε ανάλυση SVGA 640x400 με 256 χρώματα. Αυτό μας δίνει πολύ καλής ποιότητας εικόνες, ίσως όχι τόσο καλές όσο θα μπορούσε να είχε, αλλά το βασικό είναι ότι δημιουργούν μια νέα ιδιαίτερη ατμόσφαιρα.

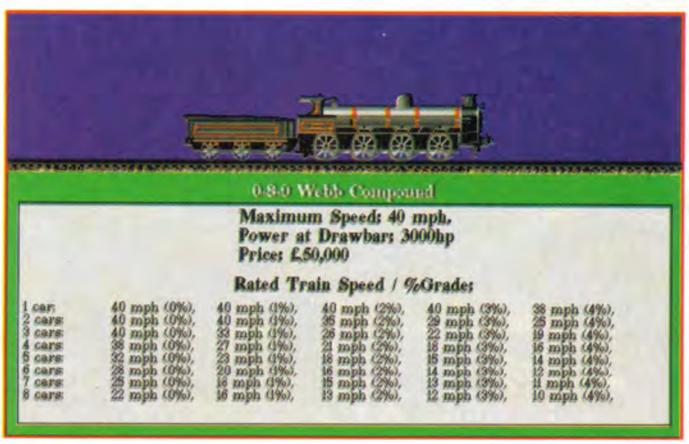
Σε ακόμα πιο υψηλή ποιότητα βρίσκεται ο ήχος. Εκμεταλλεύεται πλήρως τις δυνατότητες των καρτών ήχου, καθώς περιέχει πολύ καθαρό speech, με καλύτερο από όλα το "All board" της εισαγωγικής οθόνης.

Επίσης, σε όλα τα σημεία του χάρτη με double - click του ποντικιού, εκτός από τις πληροφορίες για το χώρο, ακούγεται το ανάλογο ηχητικό σήμα (κόρνα βαποριού για λιμάνι, αυτοκίνητα για πόλεις, μηχανές να δουλεύουν για εργοστάσια κ.λπ.) Μια και αναφέραμε τη χρήση του ποντικιού, πρέπει να τονίσουμε ότι στο Railroad Tycoon Deluxe έχει γίνει σχεδόν απαραίτητη. Μπορούμε να εκτελέσουμε πολλές εργασίες με αυτό, κυρίως γιατί χρησιμοποιείται εξίσου και το δεξί πλήκτρο. Οπως προαναφέραμε, οι αλλαγές στο gameplay δεν είναι ουσιαστικές, ωστόσο υπάρχουν κάποιες μικροβελτιώσεις. Ετσι, τώρα, έχετε πολύ περισσότερες μηχανές στη διάθεσή σας, σε συνάρτηση πάντα και με την περιοχή όπου βρίσκεστε, ενώ έχουν γίνει αλλαγές και στον τρόπο διαχείρισης, διακίνησης και αναπαραγωγής των προϊόντων.

Επιπλέον, υπάρχουν περισσότερα βοηθητικά κτίρια για την πλαισίωση ενός σταθμού, την αύξηση αλλά και τη μείωση πρώτων υλών ή πληθυσμού πόλεων και αρκετά άλλα. Το ισχυρότερο ατού του Railroad Tycoon Deluxe εντοπίζεται και πάλι στο gameplay, παρόλο που διαθέτει πολύ καλά γραφικά και άψογο ήχο. Θα γοητεύσει σίγουρα τους παίκτες που έρχονται για πρώτη φορά σε επαφή με αυτό, ενώ θα δώσει εναλλακτικούς τρόπους ανάπτυξης σε πεπειραμένους. Ενα παιχνίδι που θα πρέπει να υπάρχει οπωσδήποτε στη συλλογή σας. Αλλωστε, ένα παιχνίδι που υπογράφει ο Sid Meyer είναι πάντα εγγύηση ότι θα παραμείνει "φρέσκο" με το πέρασμα των χρόνων.

του Αργύρη Γιαγιά





PC GAMES REVIEW

IRON HELIX

CPU:	80386DX
RAM:	4 MB
ΚΑΡΤΑ:	SUPER VGA
ΗΧΟΣ:	SBLASTER/ MT-32/GRAVIS
HD:	9 MB
ΠΑΙΚΤΗΣ:	1



Οπως έχετε ήδη πληροφορηθεί από προηγούμενο τεύχος, η Spectrum Holobyte αγόρασε τη Microprose. Το αν αυτό ήταν καλό ή κακό, θα το δούμε. Μέχρι τώρα, πάντως, δεν έχουμε δει αποτελέσματα της συνεργασίας τους. Μέχρι τώρα. Διότι το παιχνίδι που παρουσιάζουμε σε αυτήν τη μία (αχ ρε Πατρίκο!) σελίδα είναι μεν δημιούργημα της Spectrum Holobyte, αλλά... χρησιμοποιώντας τους προγραμματιστές της Microprose. Αφού, μάλιστα, στα Warranty cards για support υπάρχουν τα τηλέφωνα της Microprose, παρ' ότι στην παρουσίαση του παιχνιδιού υπάρχει το λογότυπο της Spectrum Holobyte.

Μετά τα ιστορικά, ας έρθουμε στο παιχνίδι μας, το οποίο φέρει το όνομα Iron Helix. Το σενάριο έχει ως εξής: Σε ένα διαστημικό καταδρομικό, το Jeremiah O'Brien, κυκλοφορεί ένας άτακτος ιός (όχι ο Athens), ο οποίος αλλάζει το DNA των μελών του πληρώματος! Παλιοκατάσταση... Φυσικό είναι να αρχίσουν ένας ένας να πεθαίνουν. Το πρόβλημα όμως δεν είναι αυτό! Το θέμα είναι ότι το πλήρωμα είχε πρόσβαση στους υπολογιστές του διαστημοπλοίου, μέσω του DNA του. Τώρα όμως ο κεντρικός υπολογιστής δεν αναγνωρίζει τους επιζήσαντες, εξαιτίας του αλλαγμένου DNA. Ετσι τέθηκε σε ενέργεια το πρόγραμμα IRON HELIX. Δηλαδή τώρα, κυκλοφορεί ελεύθερο στο διαστημόπλοιο ένα μαχητικό robot, ο Defender, ο οποίος σκοτώνει τα μολυσμένα μέλη του πληρώματος πιστεύοντας ότι είναι εισβολείς! Δεν είναι όμως μόνο αυτό. Το Jeremiah O'Brien μεταφέρει ένα πολύ δυνατό όπλο, το οποίο θα καταστρέψει τη Γη! Και στο σημείο αυτό μπαίνετε εσείς! Πρέπει να βρείτε όλα τα DNA patterns, να τα συναρμολογήσετε έτσι, ώστε να μπορέσετε να έχετε πρόσβαση στους υπολογιστές, και να σταματήσετε την καταστροφική πορεία του Jeremiah O'Brien! Στη συνέχεια, πρέπει να σκοτώσετε τον Defender, αλλά χωρίς όπλα! Πανεύκολο...



ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Αρκετή δράση, καταπληκτικά γραφικά, φοβερός ήχος και πολλές ώρες gameplay!

ΓΡΑΦΙΚΑ	90
ΗΧΟΣ	90
GAMEPLAY	85
ΑΝΤΟΧΗ	85

86%

Τώρα θα μου πείτε ότι το παιχνίδι είναι βαρετό, δεν έχει δράση και δεν έχετε όρεξη για βιολογία. Κάθε άλλο: το παιχνίδι έχει αρκετή δράση, καταπληκτικά γραφικά, φοβερό ήχο και πολλές ώρες gameplay! Και αυτό γιατί είναι σε PC CD-ROM format, οπότε... καταλαβαίνετε! Τρέχει μόνο μέσα από Windows και, για να μπορέσετε να παίξετε, θα πρέπει να κάνετε μερικό installation στο δίσκο σας, το οποίο θα καταλάβει 9 MB. Για την ιστορία τώρα, στο CD-ROM σας το παιχνίδι καταλαμβάνει 220 MB.

Τα γραφικά του παιχνιδιού, πάντως, είναι λίγο περίεργα. Είναι μεν Super VGA, αλλά καταλαμβάνουν λίγο χώρο στην οθόνη, γιατί περιστρέφονται περίπου σε στιλ Doom... Ultima underworld... περίπου πάντα! Η περιστροφή δεν "σπάει" καθόλου την κίνηση, αλλά αν είχατε ένα Double Speed CD-ROM drive θα βοηθούσε. Και αυτό γιατί το speech είναι ατελείωτο... και δεν θα έπρεπε να το ακούτε σπαστά. Αν έχετε τα χρήματα, μπορείτε να επισκεφθείτε την PLOTLINE που μας το έδωσε και να το ζητήσετε. Πράγματι, δεν πρέπει να λείπει από τη συλλογή σας.

Και μία συμβουλή: Για να το παίξετε, θα πρέπει να δείτε το Alien 3. Θα σας... βοηθήσει πάρα πολύ! Μην ξυρίσετε, όμως, τα κεφάλια σας.

Δημήτρης Ζούλιας

AIR WARRIOR

ΟΙ ΠΙΟ ΡΕΑΛΙΣΤΙΚΕΣ ΑΕΡΟΜΑΧΙΕΣ... ΣΑΣ ΑΠΟΓΕΙΩΝΟΥΝ ΣΤΟΥΣ ΑΠΕΡΑΝΤΟΥΣ ΑΙΘΕΡΕΣ!

Το ιλιγγιώδες multi-user game, είναι κοντά σας, on-line, μέσω της CompuLink





Αν τα πιο δύσκολα simulations σάς φαίνονται παιχνίδι...

Αν έχετε βαρεθεί τις ολιγόωρες μάχες και νομίζετε ότι τίποτα δεν μπορεί να σας τρομάξει...

...Τότε, απογειωθείτε! Ίσως είστε ο ιδανικός μαχητής του **AIR WARRIOR.**

Στο **AIR WARRIOR** θα ζήσετε τις πιο ρεαλιστικές αερομαχίες, on-line και real time για όσο χρόνο αντέχουν οι δυνάμεις σας. Τα αεροπλάνα του είναι πιστά αντίγραφα μοντέλων του Β' Παγκοσμίου Πολέμου και ο ρεαλιστικός ήχος και τα γραφικά του θα σας συναρπάσουν.

Οι μεγαλύτερες αερομαχίες γίνονται σήμερα on-line μέσω της **CompuLink!**

Εδώ, είστε αντιμέτωπος με τον πιο επικίνδυνο εχθρό, τον ανθρώπινο εγκέφαλο.

Γι' αυτόν το λόγο, το **AIR WARRIOR** παίζεται από τους "Άσους", από αυτούς που αναζητούν την πρόκληση και την περιπέτεια.

Μετρήστε τις δυνάμεις σας...

COMPULINK HOTLINE
Τηλ.: 9225520, κ. Ράπτη

CompuLink *Games Pack*

Προς **COMPULINK** ON-LINE INFORMATION SERVICES Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα.
ΝΑΙ! Ενδιαφέρομαι να εγγραφώ στην CompuLink και να αποκτήσω πρόσβαση στο multi-user game **AIR WARRIOR**

ΕΠΩΝΥΜΟ .... ΟΝΟΜΑ ....

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ .... ΤΥΠΟΣ Η/Υ: ....

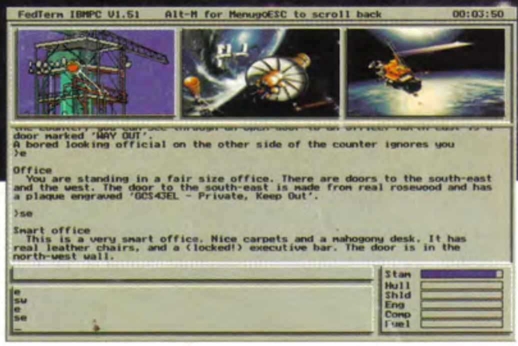
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ .... Τ.Κ. .... ΤΗΛ.: .... ΗΛΙΚΙΑ: ....

FEDERATION II

ΚΑΙ ΤΩΡΑ... Η ΦΑΝΤΑΣΙΑ ΣΑΣ ΓΙΝΕΤΑΙ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ!

Το εκπληκτικό multi-user space fantasy game σε λίγο κοντά σας, on-line, μέσω της CompuLink





...Κάπου έξω από αυτόν τον κόσμο, στο μακρινό διάστημα, μερικοί άνθρωποι αναζητούν τρόπους για να κατακτήσουν τους γαλαξίες. Κάθε βράδυ στην **CompuLink** το ψυχρό σκοτεινό και μυστηριώδες διάστημα σάς αποκαλύπτει την άλλη του πλευρά.

Πραγματικοί άνθρωποι, on-line, συνεργάζονται με άλλους ανθρώπους, real-time, με έναν κοινό στόχο: Να "χτίσουν" την τύχη τους... Δημιουργούν τεράστιες περιουσίες, κυνηγούν επικηρυγμένους θέτοντας σε κίνδυνο τη ζωή τους, γίνονται έμποροι, κατακτούν νέους πλανήτες και χτίζουν αυτοκρατορίες. Η αναζήτηση στο παγωμένο διάστημα δεν σταματά ούτε μία στιγμή!

FEDERATION II, το νέο συναρπαστικό multi-user game της CompuLink. Ένα παιχνίδι στρατηγικής, πραγματικής δράσης και ατέλειωτης αναζήτησης.

Το **FEDERATION II** δημιουργήθηκε μόνο για σας τους φιλόδοξους, ριψοκίνδυνους κυρίαρχους του γαλαξία, που έχετε βαρεθεί να κυνηγάτε εξωγήινους και... απροστάτευτα τερατάκια.

CompuLink *Games Pack*

COMPULINK HOTLINE
Τηλ.: 9225520, κ. Ράπτη

Προς **COMPULINK** ON-LINE INFORMATION SERVICES Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα.
ΝΑΙ! Ενδιαφέρομαι να εγγραφώ στην CompuLink και να αποκτήσω πρόσβαση στο νέο multi-user game **FEDERATION II**

ΕΠΩΝΥΜΟ........................ ΟΝΟΜΑ........................

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ........................ ΤΥΠΟΣ Η/Υ:........................

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ........................ Τ.Κ. .... ΤΗΛ.: .... ΗΛΙΚΙΑ: ....